MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

平成４年２月１日発行(毎月１回１日発行)
第７巻第２号通巻68号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可



月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

February, 1992 No.68

2

特別定価 530 yen



日の出だ! 初クリアだ!
キャプテンコマンドー
ゼクセクス
キャプテンアメリカ＆ジ・アベンジャーズ
サンダードラゴン
サンダーブラスター

発表!!
輝く!! 第5回ゲーメスト大賞

緊急特報!!
ストⅡニューバージョン発売か!?

ハチャメチャファイター
シュトラール
ソルバルルウ

ゲーメスト編集部＆カプコン開発総力結集

2大 特別ふろく

今年はこれでキマリだ!!

→ ストⅡスーパーすごろく＆カレンダー
→ 餓狼伝説パーフェクトマニュアル

新年恒例お年賀スペシャル(プレゼント付き)

欲しい？指せ。

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
©TAITO CORP.1991



パワーホイールズ

1000馬力の怪物マシーンが大集合。ライバル車とぶつかったり、障害物を破壊しながら豪快にレースを行う、まったく新しいタイプの対戦ドライブゲームです。なかみはゴツイが、参加は誰でも気軽にできる操作のしやすさと、手に汗握るリアルな映像が魅力です●プレイ人数：2人（途中参加可能、ただし単独プレイ）●ラウンド数：ハンドルでカーソルを動かして、初級・中級・上級・破壊の4ラウンドから、スタートボタンまたは、アクセルで選択●各ラウンドとも3周を時間内にクリアするか、障害物を破壊しよう●衝突や転落のたびに車がボロボロになっていくリアルな映像ワザが新鮮●勇気と度胸と、爆発的なスピードアップができるニトロスイッチの効果的な使い方が勝利への最重要ポイント



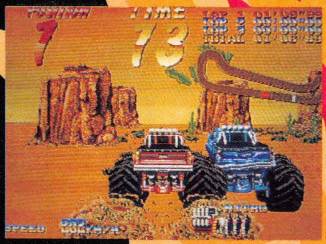
怪物マシーンの王座がまっしぐらに、オイラを目

恐竜マークが目印だ。人気沸騰、これが噂の豪快体力レースだぜ

何があっても、まっしぐら。デコボコしてこそ、人生だ。
のっぺり平和な、道が好きなら、あきらめな。
怪物マシーンの王座を目指す、信じられない猛レース。
障害物をぶち壊し、ライバル車には体当たり。
「パワーホイールズ」。絶好調で爆進中.!!









株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888


4人同時PLAY可能！
新製品!!
トップドライバーへの挑戦！
THRASH
Rally
スラッシュラリー
つかめ栄光！駆けろ大地！
本格的ラリーゲーム登場！
大自然を舞台としたコースがキミを誘う！
世界屈指のドライバー達を
ドリフトテクニックで蹴散らせ！
キミは、栄光をつかめるか!?
MACHINE SELECT
ACCEL
TIRES
HANDL
開発元
ALPHA
アルファ電子株式会社
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
「NEO-GEO」ROMカセット
「NEO-GEO」はSNKの登録商標です。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

輝け！

第5回 読者が選ぶ ゲーメスト大賞 1991

ふと、振り返ってみると、91年もいろんなことがあった。湾岸戦争に始まり、ソ連の「8月革命」などで世界は激変した。しかし、そんなときにも、ビデオゲームは僕たちを裏切らず、希望を感じさせてくれた。今年で第5回を迎えるゲーメスト大賞に君は何を感じるだろうか。



決定!!
第5回読者が選ぶ
ゲーメスト大賞

栄光と名誉のトロフィーと
賞金100万円だあー!

大賞

ストリートファイターII

（カプコン）



ゲーメスト大賞

順位	タイトル	メーカー名	得点
1	ストリートファイターII	カプコン	722
2	ドラゴンセイバー	ナムコ	45
3	出たな!!ツインビー	コナミ	33
4	スターブレード	ナムコ	30
5	コットン	サクセス/セガ	14
6	エドワードランディ	DECO	12
7	ガンフロンティア	タイトー	11
8	デスブレイド	DECO	10
9	スティールガンナー	ナムコ	7
10	U.S.ネイビー	カプコン	5
〃	ルースターズ	カプコン	5

※表内の得点は総得票数を1000に換算したものです。

輝け!! 第5回 読者が選ぶ 1991ゲーメスト大賞



今年のゲーメスト大賞はこれしかないだろう。予想通り'91年度のゲーメスト大賞はカプコンの〝ストリートファイターII〟である。

グラディウスII、テトリス、ファイナルファイトと、ゲーメスト大賞を受賞したゲームはいくつかあるが、今年ほど他のゲームをぶっちぎった年はなかった。

注目すべきなのは、近年スポーツ、クイズものへと各メーカーが力を入れる中、ストリートファイターIIがこれだけ人気を集めたという事実である。操作系、ゲーム内容から見てもマニアックと言えるゲームが大ヒットした。この意味は大きい。

また、グラディウスII、テトリス、ファイナルファイトなどと比べてもこれほど初期難度のやさしいゲームはない。ゲーメスト創刊以前を考えても、初期難度がやさしいゲームが大ヒットするのは珍しい。プレイヤーに好意的な難度で成功したというのは評価すべきことだろう。

このような、大ヒットゲームとしては特殊とも思えるストリートファイターIIがなぜ人気を得たか。簡単に考えていってみよう（ちゃんと考えるととても長くなるので）。

まず、ゲームの内容が男と男の格闘技におけるサシの勝負であるということ。少年コミックの世界でもこの分野の人気はとても高い。勝負という感覚がとてもよくストIIでは表現されている。対戦プレイはその最たるものだ。

そして、勝負を表現するために、個性ある8人のキャラクターが実にうまく描き分けられているということがいえる。どう見ても各キャラを間違えようはずがない。

それぞれのキャラクターは、ものすごく多くのパターン数が使われている。キャラクターゲームを作り続けてきたカプコンのノウハウが、各キャラクターの動きに反映している。レバーを動かさなくても息づいているプレイヤーの人間味（人間らしからぬ奴もいるが）は他のゲームと比べて群を抜いている。

しかし、それだけでは人気は長続きしない。やはりストIIの真のすごさは、そのゲーム性にあるのだ。

8人のキャラがいるという時点でとても奥行きのあるゲームなのに、さらにボタンが6コ。しかも、うまく使いこなさなければいけない。が、適当にボタンをたたいているだけでも遊べ、うまくなればかっこいい勝ち方ができる。うまい人も下手な人も面白いと感じられるのが、このゲームの強味だ。

もちろん以前からカプコンのゲームの伝統である、気まぐれな敵との戦いが、毎試合ごとの緊張感を生んでいる。1ラウンドごとが短く、勝負が何回もできることがさらに緊迫感を高め、プレイヤーを熱くさせるのだ。

ストリートファイターIIの大ヒットは、真に面白いゲームならマニアックな作りでも多くの人たちを喜ばせることを実証してくれた。ストII人気はまだまだ続きそうだ。このゲームは確実に伝説として語り継がれるゲームとなるに違いない。

今年度はストリートファイターIIが大人気でゲーメスト大賞となったが、来年はこのゲームを越えるように、他のメーカーもがんばってほしいと願っている。

ストリートファイターIIをゲーメスト大賞に選んでくれた読者の声を紹介しよう。

「昇龍拳は男のロマン（笑）」（横浜市　金澤君）

「ザンギエフのスクリューが快感」（滋賀県　加藤君）

「対戦PLAYが超楽しい」（福岡県　新保君）

「まさに格闘技の頂点」（北海道　浅野目君）

「しばらくゲーセンから遠ざかっていた自分を熱くさせたゲーム!-最高!!」（匿名希望君）

「このゲームのことを考えると眠れないことがあった（マジ）」（埼玉県　高瀬君）

「人生が変わった」（東京都　坂野君）

「この作品は文化の域に達した」（東京都　大森君）

「III出るといいなあ ー」（岐阜県　高井君）

とても多くの読者からストリートファイターIIに熱いメッセージを送ってもらいました。ありがとう。来年のゲーメスト大賞にも投票してね。

（ぜんじ）

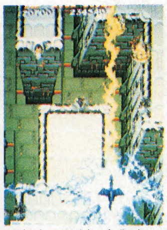
2位〜10位

発表！ゲーメスト大賞 2位〜10位

ストⅡに大差をつけられながらも健闘したゲームを発表しよう。シューティングとアクションの傑作が勢ぞろいだ！

2位 ドラゴンセイバー

（ナムコ）

前作の流れを受けついだゲーム性が成功。

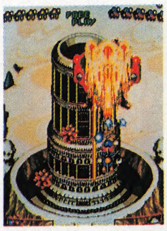
クオリティーの高いグラフィックとサウンド、そして名作ドラゴンスピリットのゲーム性を忠実に引き継いだドラゴンセイバー。

このゲームの持つ幻想的な世界観に魅入られた人も少なくないはずだ。

演出も凝っており、ベスト演出賞には入賞していないものの、2面の噴き上げる溶岩や、7面は実はボスの創り出した幻覚だったというオチには感動を覚えたものだった。

3位 出たな!!ツインビー

（コナミ）




かわいらしいキャラも人気の要素となった。

コミカルなキャラクターや壮大で美しいグラフィック、そしてそれにマッチしたキラキラした心地よいサウンド。これらの要因から多くの読者の支持を得て3位入賞を果したのがこの、出たな!!ツインビーだ。

凶悪な難度の2周目も用意されており、一般客からマニアまで幅広いプレイヤー層に人気のあったゲームだ。しっぽバリアやガッチンコ攻撃などの新しい要素もうまくミックスされていた。

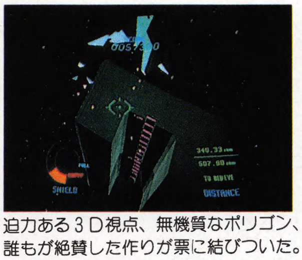
4位 スターブレード

（ナムコ）

ガンシューティングの究極形態ともいえるのがこのスターブレードだ。

可動筐体ではないが、本当に宇宙空間を飛行しているような感覚にとらわれる。今までにない感動を提供してくれたゲームだった。

ただ標準の連射が弱く、後半のシャッターを連射しないと撃ち切れなかったり、絶対にくらってしまう攻撃があるなど、ゲーム的に厳しい面もあるのが問題点と言えば問題点だ。



迫力ある３Ｄ視点、無機質なポリゴン、誰もが絶賛した作りが票に結びついた。

5位 コットン

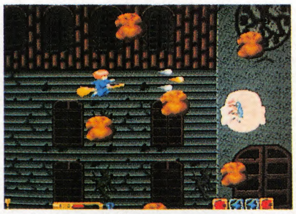
（サクセス／セガ）

コットンがここまで浮上したのは、ゲームそのものよりも、面クリア時に流れる紙芝居ふうのデモや間の抜けた（いい意味で）ＢＧＭなどによるところが大きいだろう。

もちろんゲーム自体もある程度の質の高さがなければここまでは伸びなかっただろう。

グラディウスタイプのゲームだが、オプションと特殊武器の使い方に特徴があった。

一つ難を言えば、１クレジット追加しないと２周目がプレイできないことだ。



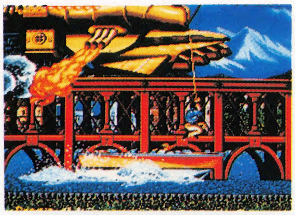
典型的なオプションシューティングだが、とにかくデモがぶっとんでいた。

6位 エドワードランディ

（データイースト）

このゲームはすべてが演出の塊みたいなものだ。せまりくる危機を乗り越えると次から次へと未知なる冒険が待っている。プレイヤーにはたまらない。

ゲーム性に若干問題があったのが惜しまれるところだ。



今までにないアクションシーンの続出に、デコの躍進が期待される。

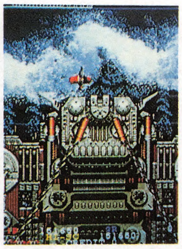
7位 ガンフロンティア

（タイトー）

ガンフロンティアには自己主張ともとれる存在感がある。

西部の開拓地に重厚な戦闘兵器。本来不似合いなはずのそれらはすべて拳銃をモチーフとしており、奇妙な統一感があった。

難度は非常に高かった。演出も素晴らしい。



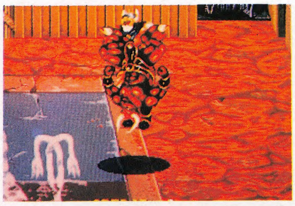
キャラ設定を始め、ひたすら世界観を追究したゲームだ。

8位 デスブレイド

（データイースト）

ファイティングファンタジーの続編ではあるが、それとは全く内容が異なる。が、これはこれで独特の面白さがあった。

特に必殺技がかかったときの爽快感は何物にも代え難い。



数多いアクションゲームの中で、一番健闘したのがこのデスブレイドだろう。

9位 スティールガンナー

（ナムコ）



前方、もしくは横へスクロールしながら撃ちまくるガンシューは今までに無い。

演出を非常に重視し、プレイヤーに興奮と感動を与えてくれたガンシューティング。

これほどまでに臨場感に溢れたガンシューは過去には少ない。

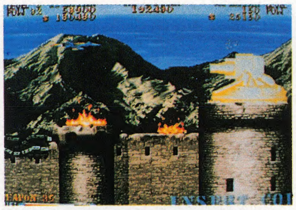
10位 U.S.ネイビー

（カプコン）

同社のヒット作、エリア88に準じた作りの横シュー。

特別なインパクトこそないものの、安心して遊べる質の高いゲームだ。

このゲームが出て間もなく、湾岸戦争が始まった。



美しい背景の中で行なう壮絶な戦闘。この差が妙なふんいきを出していた。

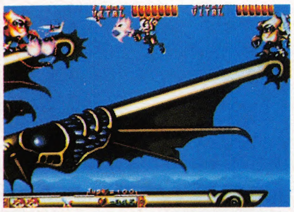
10位 ルースターズ

（カプコン）

ワンダー3のアクション。

特筆すべきはグラフィックだろう。丁寧に描き込まれた童話世界のグラフィックには目を見はる。

（C・LAN）



同じ基板の中のチャリオットとキャラを共有する点に世界観の広がりを感じる。

特別賞

セガとコインジャーナル

システム32と長年にわたる業績へ



この遠近感のリアリティにシステム32の実力を感じるぞ。



実の車より居心地いいこの筐体。開放的なのがグッド！

第5回ゲーメスト大賞特別賞は、㈱セガ・エンタープライゼスと㈱コインジャーナルに決定した。特別賞は優れた人気ゲーム単体というよりも、業界全体への様々な貢献度という面からの評価がなされた。

㈱セガ・エンタープライゼスは、'91年春に発売したラッドモビールで、業界で初めて32ビットCPUを使ったシステム基板を実用化した。

これによって、今まで不可能だったゲームアイデアも、実現されるだろう。

そして、このシステム32はラッドモビールにおいて、グラフィックの表示にその力を発揮している。特に、背景の処理には目を見はるものがある。

細かい書きこみ1つとってもそうだが、非常に自然な遠近感を出すことに成功している。全体を通して見たときの雰囲気とともに〝ぼかし〟の効果が、いたる所で生きている。ライトにほんのりと照らされる周囲、雨にけむる遠景など、今までに見られないグラフィックが随所に登場する。

これだけ優れた能力を持つシステム32で、今後どんなゲームができるのかは未知数である。

そして、基板の発表当初の話によると、このシステム32に他社開発のゲームを乗せるという動きがある。いわゆるサードパーティー方式で、他社にもシステム32を開放していくということである。

この話が実現すれば、とりあえず32ビットCPUを使ったクオリティーの高い作品が各社から出ることになるはず。

そしてセガといえば、UFOキャッチャーを忘れてはならないだろう。今や、どこのゲームセンターに行っても見ることができるほどメジャーになった。

この手のヌイグルミ取りクレーンは、メーカー各社から出ているのだが、自社ロケを中心として、大規模な展開を見せたのがUFOキャッチャーだろう。家族づれから若いカップルまで、多くの人がプレイし、現在ゲームセンターに客を呼び込む1つの大きな要素といっていいだろう。

このように、技術面でもユーザーへのアピールを強くうち出した力は、大きく評価すべきであろう。

◆

㈱コインジャーナルは日本のアミューズメント業界の代表的な専門誌『月刊コインジャーナル』を発行している会社である。コインジャーナルは今年で創刊15周年を迎えている。その間ずっと業界の発展・成長に寄与してこられたわけである。

また、特に注目したいのは最終ユーザーであるゲームプレイヤーにも目を向けていこうという編集方針だ。

『ゲーム懸賞論文』はゲーメストとコインジャーナルが共同で行っている企画である。

すでに過去4年間にわたって行っているこの企画ももともと、コインジャーナルからの発案で実現したものだし、今回（第4回）ゲーム懸賞論文で、テーマを設定しようという呼びかけも、コインジャーナルによるものであった。

また、最近、『ジャパン・アミューズメント・マンスリー』という雑誌も創刊された。

これは、日本のアミューズメント産業界の情報を、海外に向けて発信しようというものである。

今後、世界各地の業界関係企業（者）とコミュニケーションを図っていくことは非常に大切なことだと思われる。

そのほかにもコインジャーナル誌上では、誌上講座として、ロケーションの経営問題や、OAO「会員なんでもご相談電話」など、表面にとどまらない現実に即応性のある記事づくりがうかがえる。

このように、ユーザーやオペレーターなど多方面の声を吸収しながら業界を支えるコインジャーナルの功績を称え、特別賞の授賞となった。

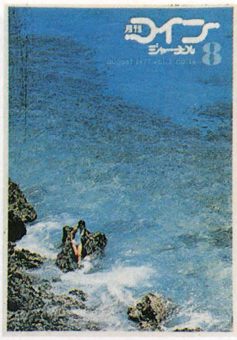
特別賞には、それぞれ賞金10万円とトロフィー、盾、記念品が贈られた。（S&S）



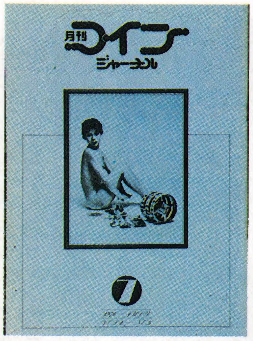
フランス映画のパンフのような78年8月号。



78年の6月号。いったいこれは、何の本なのかわからない。謎だ。



77年の8月号。伊豆の踊り子って感じすか。キラメキ一発！



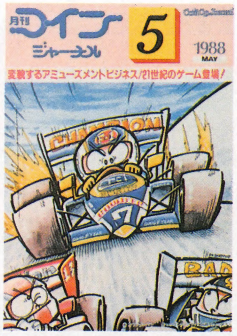
76年の7月号。このころは、裸体とメダルがコンセプトだった。



これが創刊号。1976年の5月号だ。信じられないほどキテる。



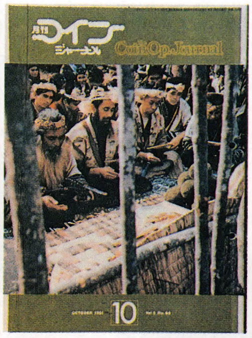
91年12月号。バリバリに洗練されて美しい。



妙に軽くポップなノリの88年の5月号。これもいいね。



現在のノリとほぼ同じの86年1月号。ゲームの表紙は落着くね。



これはかなりの異色です。“生”の息吹きを感じる81年10月号。



79年の2月号。長いまつ毛が時代を感じさせるぜ！そそるけど。

ベスト シューティング賞

コミカルシューティングが大爆発!

出たな!! ツインビー



1位出たな!!ツインビー。からくも逃げきった。

1位と2位が接戦

今年は予想通り、出たな!!ツインビーと、ドラゴンセイバーの2大シューティングの争いになった。結果は表の通りなのだが、なんと6点差。

「セイバーとツインビーのどちらを選ぶか迷った」という意見が非常に多かった。

ツイビーに入れた人は「かわいい」(福島県　山田充君)「復活できないし、弾も見にくいがまあ遊べた」(大阪府　荒木里志君)など。

ドラゴンセイバーに入れた人は、「ライフ制がノーマル設定ならよかったのに」(全国多数の皆さん)「かなり燃えたが難度がキビしく挫折」(栃木県　築地伸卓君)など。

全体を通して、難易度について言及している人が多いのが印象的であった。

また、両作品ともに「難しくて手がつけられない」と「簡単だ」と極端に分かれていたのが特徴だ。

3位のU.S.ネイビーはエリア88のシステムをそっくり受けついだゲーム。「連射が苦手でも楽しめるのがGOOD」(神奈川県　佐々木大輔君)「やればできるシューティングでしょ」(大阪府　依田光晴君)「ショーン・コネリーのファンだから」(大阪府　新妻雄一君)「F-14でクリアした日に湾岸戦争が始まった」(大阪府　福井淳一君)など。これもやはり難易度に触れる人が多数いた。

特に、セミオート連射がついているからプレイし始めたという人もいただろう。システムも、エネルギー制でシューティングにありがちな覚えてなきゃ一度は死ぬ、というのがなく、とっつきやすさが支持されたようだ。

4位はコットン。このゲームは、キャラクターが強烈で一応オプションゲームということもあり人気が出た模様。「だから君たち、ゲームをしようよ(泣)」(大阪府　森崎禎之君)「インパクトがあった」(宮城県　鈴木徹君)。しかしこのゲーム、知れば知るほど得をする(逆を言えば知らなきゃ激ムズ)というものが多い。バリアの存在、ショットは押しっぱなしでボムをポンポンと押してればオート並みの連射ができたりと…。

5位がガンフロンティアでバリバリのシューティング命野郎はこのゲームに票を入れたようだ。「爽快の一言につきる」(神奈川県　藤原太一朗君)「シューティングマニアにフロンティアスピリッツが宿る」(茨城県　高野義明君)。弾よけの熱さは今回ノミネートされたシューティングでナンバー1か。

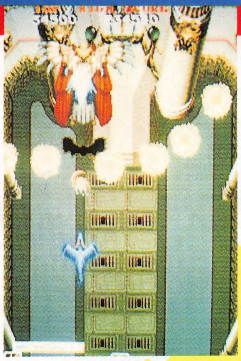
今回のトップ10で最も新しいスターブレードは6位。出回っている台数、発売時期を差し引いても健闘したほうか。「スゴイというだけで推す」(埼玉県　島野高志君)「㊖なしはキツイ」「ビデオ出して」(全国多数の皆様)。しかしあのコントローラーで超連射しろっていうのはちょっと…。逆に㊖付きだと超簡単になるし…難しいところですね。

7位はワンダー3からチャリオット。このゲームにU.S.ネイビーくらいのセミオートがついていればもっとヒットしたかも…?テイルショットのアイデアも面白かった。「しっぽがよく使えるように工夫してあった」(埼玉県　高橋聡志君)。

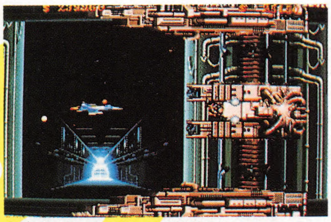
8・9位と続けてパートIIもののサンダークロスII、ASOII。両方ともこの順位というのは、出回った基板の枚数に原因があったか?

がんばって10位にランクインしたスティールガンナー。ガンシューティングなのにあの程度の難度におさえたのは評価されるべきでしょう。

(N・O)



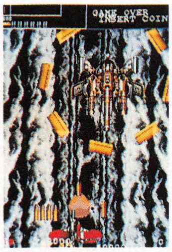
2位ドラゴンセイバー。独特の世界は健在だった。



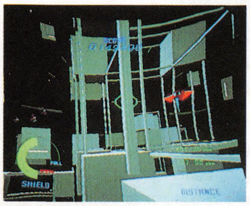
3位U.S.ネイビー。月間ベスト10では1度1位になったが…。



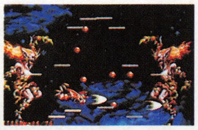
4位コットン。かわいいキャラが人気を集めた。



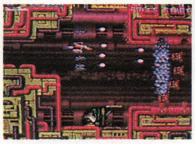
5位ガンフロンティア。暗く美しいグラフィックがカッコよかった。



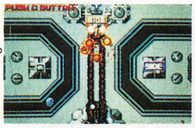
6位スターブレード。まさに壮大なスペースシューティングだ。



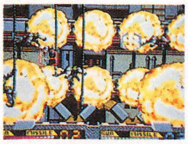
7位チャリオット。ソツなくまとまっていた。



8位サンダークロスII。先の周はキレまくっていた。



9位ASOII。システム上の工夫は見られた。



10位スティールガンナー。今までにない爽快感をもっていた。

ベストシューティング賞

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	出たな!!ツインビー	コナミ	181
2	ドラゴンセイバー	ナムコ	175
3	U.S.ネイビー	カプコン	93
4	コットン	サクセス/セガ	81
5	ガンフロンティア	タイトー	75
6	スターブレード	ナムコ	54
7	チャリオット	カプコン	51
8	サンダークロスII	コナミ	47
9	ASO II	SNK	32
10	スティールガンナー	ナムコ	31

※表内の得点は総得票数を1000に換算したものです。

ベストアクション賞

格闘ゲームの頂点、ついに極まる!

ストリートファイターII



ダントツで1位のストII。歴史に残る人気の高さだ。

驚異的なカプコン、デコもグー

今年のベストアクション賞に輝いたゲームは、誰もが容易に予想できる通りストリートファイターIIに決定した。練り込まれたゲームシステム、動きのリアルさ、なめらかさ、操作性などどれをとってもこの順位には文句のつけどころがないだろう。…2位以下を圧倒的に引き離し、堂々の入賞だ。

読者の意見としては…「やればやるほど面白くなり、下手でもかなりのところまでいける」(長野県 今井孝彦君)「春麗がいい」(新潟県 道下孝治君)などなど。要するに適度な難度とプレイヤーを引き込む内容、そしてキャラの魅力がこれだけの支持を得る要因になったというわけですね(安直な…)。

2位はザ・キングオブドラゴンズ。タイムリーな作品であったことや、ファンタジーの世界をCPシステムの緻密なグラフィックでうまく表現している点などが票につながったと見た。

「9面ボスのジャンプ切りがエルガドみたい」(愛知県 加藤文章君)

3位は伏兵エドワードランディ。このゲームの魅力は陸海空と縦横無尽に跳び回るスピーディーでスリル満点の展開だ。「冒険百連発」はダテじゃない。

「難しいけど変なノリが良かった」(千葉県 今里涼子さん)

4位はルースターズ(ワンダー3)。またまたカプコン。独特の世界観と、とっつきやすさがうけたのか、ワンダー3の中で最もプレイする人が多かった。「飛竜村」などと呼ばれたりもしたが質の高いゲームだった。

「…またパンツ一丁か、カプコンよ」(埼玉県 坪田靖司君)

5位はデスブレイド。組み合って技をかける。たったこれだけのことでこれだけ熱くなれるゲームが作れるとは盲点だった。

また様々なステージ設定や豪快な必殺技、多彩な技を持つ個性的なキャラクターもこの人気に一役買っていたはずだ。

マイナス要素としては連射ゲームであること、そして何よりストIIと重なってしまったことだろう。

「デコはやっぱりいい味だしとりまんがな」(神奈川県 石井悟君)

6位はクロスソード。独特の雰囲気と1対1の3Dバトルに徹底したゲームシステムは非常に新鮮だった。ゲームの流れの単調さを克服すれば、上位陣を脅かす資質は十分あった作品だったと思う。

「見なれたRPGも、こう見せられると新鮮!」(北海道 高田豊君)

まさにその通り。

7位はシンプソンズ。コナミのお家芸4人同時プレイのコミカルアクション。とっつきやすいゲーム性、愛嬌のあるキャラクターで思わずはまってしまった人も多いのではないかな。

コナミの版権ものは、素材をうまく生かした作りで好感がもてる。

「割とカンタンに進める。各キャラクターが非常に個性的」(富山県 雛形努君)

言われてみれば、低めにおさえた難度もよかったね。

8位は剣豪。アイレムならではの、カラフルで渋くて緻密な、独特のグラフィックが印象的だった。

ツボをおさえればすんなり1周できてしまうあたりに、逆に物足りなさを感じてしまった人もいるのではないだろうか。

「チャンバラ サムライ スシ ゲイシャ フジヤマ ハラキリ ハッハッハ」(埼玉県 田中英行君)

彼の言葉にこのゲームのすべてが集約されている。

9位はウルトラマン。うおーベムラーだ、バルタンだ、ゴモラだよーメフィラスつえーって感じで、懐かしくてついゼットンまでいっちまった倒せねーよって強者も多いのでは…(多くないだろーけど)。

「簡単な操作系で『ウルトラマン』そのものになれる一演出もTVと同じで○」

10位はサンダーゾーン。着実にファンの心をつかんでいるデコ。地味ながらも着実に票を稼いでいる(ゲームは派手だが)。

このゲームの特徴はとにかく爽快である、ということだ。破壊、爆破、乱射…そんなゲームだった。

「敵を炎で焼き殺すときの快感が…」(東京都 小林耕一君)

これだよこれ!

粒ぞろいのアクション

今年のアクションはストII三昧で、ストIIばかり目立っていたが、それ以外でも良質のものが数多く見うけられた。今の調子でいけば、アクションゲームは当分安泰であろう(ほくほく)。

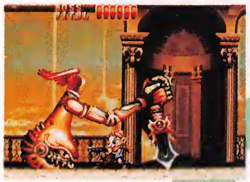
(C・LAN)



2位のザ・キングオブドラゴンズ。ファンタジーの雰囲気満点だ。



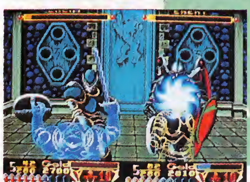
3位エドワードランディ。演出面で目を見張るものがあった。



4位はワンダー3のルースターズ。独得のグラフィックがいい。



5位デスブレイド。ファイティングファンタジーの続編だが…。



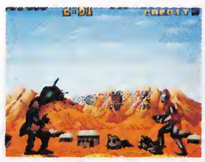
6位クロスソード。今までにないタイプのアクションだった。



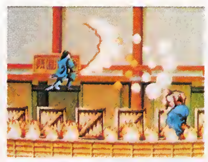
7位ザ・シンプソンズ。この世界がたまらなく最高。



10位サンダーゾーン。人間の闘争本能に着火。



9位ウルトラマン。ヒーローになって虎を売れ。



8位剣豪。時期が時期だけに、かなり健闘したのでは…。

ベストアクション賞

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ストリートファイターII	カプコン	527
2	ザ・キングオブドラゴンズ	カプコン	45
3	エドワードランディ	DECO	44
4	ルースターズ	カプコン	43
5	デスブレイド	DECO	36
6	クロスソード	アルファ/SNK	22
7	ザ・シンプソンズ	コナミ	15
8	剣豪	アイレム	13
9	ウルトラマン	バンプレスト	12
9	サンダーゾーン	DECO	12

※表内の得点は総得票数を1000に換算したものです。

ベスト グラフィック賞

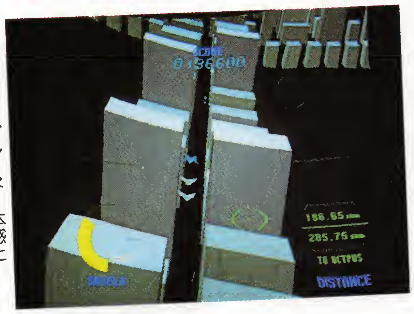
ベストグラフィック賞

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	スターブレード	ナムコ	197
2	ストリートファイターII	カプコン	147
3	ガンフロンティア	タイトー	83
4	出たな!!ツインビー	コナミ	68
5	ラッドモビール	セガ	55
6	クロスブレイズ	アイレム	48
7	ルースターズ	カプコン	46
8	ザ・キングオブドラゴンズ	カプコン	44
9	ドラゴンセイバー	ナムコ	43
10	チャリオット	カプコン	30

※表内の得点は総得点票数を1000に換算したものです。

宇宙はついに君のものだ！

スターブレード



第1位スターブレード　体感といってもさしつかえない。

10作品が選ばれるべくして選ばれた―という感じのベストグラフィック部門だ。ここでもカプコンは強く、4作品がベスト10入りしている。

カプコン作品は特別な技術ではなく純粋にプレイヤーの興味を引く「絵のうまさ」が人気の最大の要因だろう。

対して第1位に輝いたナムコのスターブレードはポリゴンを駆使し奥行きのある立体的な映像でプレイヤーをゲームの世界へとひきずり込んだ。

「平面に見えない宇宙に感動した!!」（東京都　林則勝君）

「目の前には宇宙があった」（福島県　片平正二君）

というような読者の声にも表れているように、ポリゴンという技術のすばらしさを見せられ、圧倒的な迫力で向かって来る戦艦や敵の弾などにため息をついた人も多いはずだ。

こうしてベスト10を見てみると絵のすばらしい作品、技術が卓越している作品の2通りあるのがおもしろい。

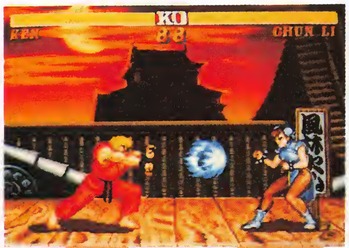
それではベスト10入りした10作品それぞれについて書いてみよう。

今年はつぶぞろいのグラフィック部門

今年は10作品どれをとっても、ここは抜きん出ているぞ!!というような点を持っている。

まず第1位、ストリートファイターIIの猛追撃をかわして第5回ゲーメスト大賞ベストグラフィック賞の座についたのは、ナムコ会心の力作スターブレードだ。

先にも書いたように、実際にスターファイターになったような気にさせてくれるグラフィックには強い印象を与えられた。

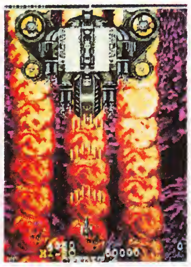


第2位ストリートファイターII。自分の分身たちに1票！

「ゲームは1度しかやったことないけどベストグラフィックだと思う」（東京都　岡崎健二君）

プレイをしていない読者の票を多く得たのも、そのグラフィックのすばらしさゆえだろう。

第2位はここでも大健闘のストリートファイターIIだ。キャラクターの動きのパターンの多さ、美しさが最大のポイントだろう。息づかいまで聞こえてきそうな躍動感あるキャラクターたちには驚きの声が上がった。



第3位ガンフロンティア　開拓民の力強さが伝わってくる。

渋い魅力、ガンフロンティアが第3位だ。

「いかにも開拓史のようで好きです」（大阪府　原田光一郎君）

雰囲気をよく出しているという意見が多かった。

幻想的な色遣いが人気の出たな!!ツインビーが第4位。

「敵と背景の色の美しさが印象に残る」（大阪府　ゲーマント君）

女の子のゲーマーにも人気が高かった。

第5位はシステム32作品第1弾ラッドモビール。

霧にかすむような遠景やコースが美しかった。今後のシステム32が期待できる。

第6位はアイレムの底力、クロスブレイズだ。石や水の質感は目を見はるものがある。

第7位ルースターズ。



第4位出たな!ツインビー　この幻想的なグラフィックを見よ。

第8位ザ・キングオブドラゴンズ。

カプコンアクションゲーム右大臣、左大臣の登場だ。

どちらも色のセンスの良さ、背景の細かさなどで得票。特にルースターズは、

「ゲーセンのおばちゃんまできれいねェ、といってました」（山形県　畠山伸一君）

という意見もあるくらいだ。

第9位、ナムコ珠玉の1作ドラゴンセイバー。3面の人気が高い。拡大機能を使ったシーンは見ごたえがある。

カプコン4作品目は第10位チャリオット。

タロットカード風のグラフィックはヨーロッパで大人気だそうだ。

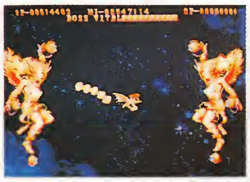
技術力+絵画力のスーパーグラフィックゲーム

今年のグラフィック賞はいろいろなタイプの作品が集まったと思う。特に技術力の向上が著しい1年だった中で、画力で勝負したカプコンは評価したい。

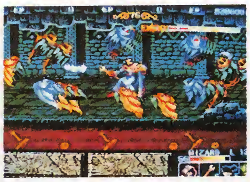
ゲームのグラフィックは技、色、アニメーションなどいろいろな要素を含んでいる。今後それらすべてにおいて秀でているスーパーゲームの登場を願ってやまない。（遠藤ちゃら子）



第5位ラッドモビール　遠景の美しさは他に類がない。



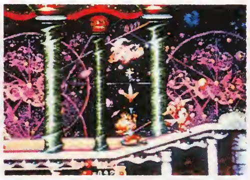
第10位チャリオット　キャラの使いまわしのうまさもポイント。



第9位ドラゴンセイバー　4面ボスはインパクトが強かった。

第8位ザ・キングオブドラゴンズ　色遣いがいい。





第7位ルースターズ　背景に注目。色遣いがすばらしい。



第6位クロスブレイズ　アイレムのグラフィックは定評がある。

ベスト VGM賞

世界各地の戦士たち。彼らの鼓動とともに今、響きわたる。

ストリートファイターII



「ベシッ!!」という効果音も気 持ちが良かったストII。

ストIIの脅威、VGMも制覇

ハードの進化と共に年々、音楽の質も向上している傾向にあるビデオゲームミュージック(VGM)であるが、本来、音楽の好みというものは個人個人の思い入れによるものであると言えるのではないだろうか。

その中で今年のVGM賞、上位にランキングしてきたのは本誌でも大きく取り扱ってきた「ストリートファイターII」「ドラゴンセイバー」「出たな!!ツインビー」などのゲームである。これらのVGMは一般性が高い、という意味でも見事にプレイヤーのハートをうならせた、といえそうだ。



シンセサイザーのさわやかな音楽、「ドラゴンセイバー」。

そういったわけでトップに輝いたのはゲーマーのた・し・な・みともいわれるストリートファイターII。

「この曲を聴くと人相が変わる(笑)」

(千葉県 藤井正恵さん)

豊富な曲数と画面にマッチしたイメージがトップの要因ではないだろうか。

2位はロマンシングシューティング、ドラゴンセイバー。

「氷の面の突き刺さるような鋭い旋律が耳に心地よい」

(埼玉県 うじゃリーノ小池)

「偶数面の曲がGOOD!」

(大阪府 吉川裕一君)



独特の世界観と明るい音楽、「出たな!!ツインビー」。

めがてんサウンド絶好調!といったところか。

3位は明るいコナミのシューティング、出たなツインビー。

「メロディに酔える!」(北海道 ある☆あい!君)

1面から敵の出現パターンに合わせて曲が流れるシステムが票を獲得したようだ。

4位以下は票数が3位と離れるが、その中でコットンが群を抜いた。メロディーは抜群によい上に、「音源に頼らないのがいい」(北海道 藤内真君)という意見も。

5位は同点、デスブレイドとサンダークロスIIが並んだ。

「4面がいいっすね。何を、6面だ、7面に決まってる、君たち、2面だよ」と編集部でも波乱を呼んだサンクロIIはいろいろなジャンルの音楽が入り混じったVGMだった。

7位、めがてん最新作、スターブレード。

「耳には自信あります(ほんとか!)これしかないです」

(愛知県 原秀樹君)

8位、渋い西部劇シューティング、ガンフロンティア。

「壮快の一言に尽きる」

(東京都 ONS-R.F.君)

確かにボンバーや演出も壮快であった。

9位、冒険百連発!!エドワードランディ。

「4面のティパニに泣いた」

(神奈川県 奥成洋輔君)

10位、玄人好みの渋い奴ローリングサンダーII。

「みんなCD買え(笑)」

(福島県 野口賢一君)

ゲーセンで聞こえないのでCDで、という人もいたね。

少数意見としては…「ビームライフルの音にかんどー」(SDガンダム)(愛知県 中島伸泰君)など、VGMに関しては十人十色だ。

ゼクセクスでついにVGMも天下のCDなみの音質が出せるようになった今、それにともなった「音楽」も進化することに期待しつつ筆を置こう。

(水島屋T.J.)



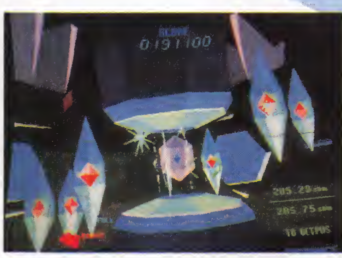
情景とマッチしたVGMで5位を獲得、「デスブレイド」。



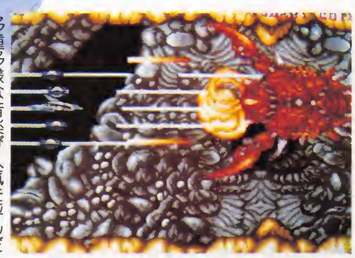
わび・さびのきいた"完成された音楽"「コットン」。

ベストVGM賞

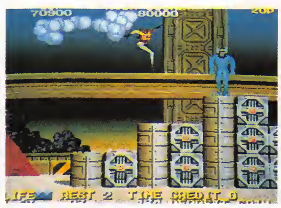
順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ストリートファイターII	カプコン	237
2	ドラゴンセイバー	ナムコ	195
3	出たな!!ツインビー	コナミ	125
4	コットン	サクセス/セガ	34
5	デスブレイド	DECO	29
5	サンダークロスII	コナミ	29
7	スターブレード	ナムコ	25
8	ガンフロンティア	タイトー	24
9	エドワードランディ	DECO	20
10	ローリングサンダー2	ナムコ	19



ラスボスとの対決でやっと曲が始まる「スターブレード」。



多種多様な音楽が人気を呼んだ「サンダークロスII」。



前作のイメージも受け継ぎ…「ローリングサンダー2」。

タイトー音楽の代表的ゲーム、「ガンフロンティア」。





↑プレイヤーを熱くさせるVGM「エドワードランディ」。

ベスト演出賞

強力ゲームをさらにパワーアップするツボをついた演出!!

ストリートファイターII
（カプコン）



ゲームと演出がたがいに盛りたてあう、好演出の見本のような傑作の「ストリートファイターII」（1位）

演出とゲームのバランスに一考を

この部門は、かつては「ベストエンディング賞」という名だったのだが、もっと広い部分をカバーできるように、という趣旨のもとに改名されてすでに3年になる。ストーリーや展開上の演出というのもあるのだが、雰囲気というか、プレイしていて感じる「純粋なゲーム性以外の面白味」をここでは広い意味での演出としたい。VGMやグラフィックと違い、それだけを取り出して評価できるものでなく、あくまでゲームの面白味の一部…というのがミソである。

では各作品の講評にいってみよう。1位はこれもまたストリートファイターII。ファイナルファイトにつづいてキャラクター性が非常に強く、さらに微妙な演出がゲームの面白さを最高に盛り上げている。多からず少なからず、見事にツボを押さえた演出は練り込まれたゲーム内容と同様評価されてしかるべきだろう。「鼻血、ヒヨコがよい。でもゲロが…」（千葉県　野田得軌君）「隆の背中に哀愁を感じた」（大阪府　左向達也君）「部屋で昇龍拳を撃って電灯をぶちこわした」（埼玉県　松尾慎也君）

2位はエドワードランディ。テーブルゲームと思えない、これでもか!の迫力シーンの連続は本当にすごかったが、ゲームのほうがかなり作りが甘くて残念。それでもこれだけ票が集まったのはさすがか。「みせるためのゲームもたまにはいいね」（東京都　武井泰徳君）「まさに冒険活劇」（静岡県　高森敦君）

3位、スターブレード。超絶的なビジュアル&サウンドは、ビデオゲーム史上1、2を争うのではなかろうか。筐体が大きく動くわけでもないのにあれだけの臨場感が出るというのも、ハードのみならずカメラワークなどソフト的な部分（つまり演出）に相当な気配りがされているからと考えられる。

「ゲーム内容すべてが演出でござるよ」（兵庫県　増田健一君）「そこはすでに大宇宙」（東京都　林太郎君）

4位コットン。面クリアごとのキレてるデモが良くも悪くも評判。私は好きだけど!!「あの間抜けすぎるアニメが…」（東京都　田中海渡君）

5位ガンフロンティア。これもまた後半の展開がものすごいだけに、大勢の人に見てほしかったのだけれど。「ここまで見せられては、入れないわけにいかない」（埼玉県　無宗和世郎君）

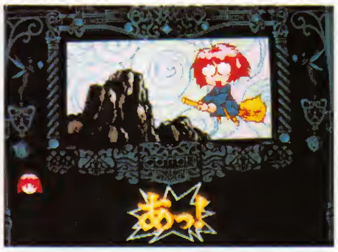
6位スティールガンナー以下、手がたい演出をこなしている作品の中で、ウルトラマンの懐かしTV感覚はなかなか新鮮。ハードの進歩にともなって演出が派手になっていく中で、ゲームから演出部分が遊離してしまっているとの指摘も多かった1年だった。面白いゲームをより面白くする好演出を望む。

（栗原）


巨大メカが地響きたてて暴れまくる!!「エドワードランディ」（2位）



最高級のSFXを見ているような「スターブレード」（3位）



このノリは一生忘れられない「コットン」（4位）


ここまでこだわったゲームがあったか!?「ガンフロンティア」（5位）


疾走感と切れのいいアクション「スティールガンナー」（6位）

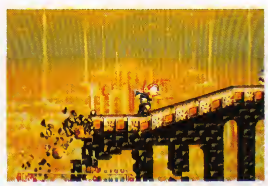

この地球とどう違うというのか「ドラゴンセイバー」（7位）



硬派ファンタジーの質感「ザ・キングオブドラゴンズ」（8位）



TV見てれば10倍楽しい「ウルトラマン」（同率8位）


きめ細かい、ヨーロッパ的幻想世界がテイスティー「ルースターズ」（10位）

ベスト演出賞

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ストリートファイターII	カプコン	180
2	エドワードランディ	DECO	124
3	スターブレード	ナムコ	80
4	コットン	セクセス/セガ	74
5	ガンフロンティア	タイトー	66
6	スティールガンナー	ナムコ	56
7	ドラゴンセイバー	ナムコ	41
8	ウルトラマン	バンプレスト	20
8	ザ・キングオブドラゴンズ	カプコン	20
10	ルースターズ	カプコン	19

※表内の得点は総得票数を1000に換算したものです。

ベストアルバム賞

珠玉の大作、超2枚組!

ストリートファイターII G.S.M. CAPCOM 4 アルフ ライラ

(ポニーキャニオン／サイトロンレーベル)



ベストアルバム賞

順位	タイトル	メーカー名	得点
1	ストリートファイターII	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	226
2	ナムコゲームサウンドエクスプレス Vol.4	ビクター	200
3	出たな!!ツインビー	キングレコード／コナミレーベル	84
4	ダークシール	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	36
5	コットン	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	33
6	サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	30
7	ルナーク／ガンフロンティア	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	27
8	矩形波倶楽部	キングレコード／コナミレーベル	21
9	S.S.T. BAND ライブ	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	16
9	ZUNTATA ライブ	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	16

ストII ここでもダントツ

今年のほとんどの賞をかっさらってしまったストII。この賞もご多分にもれず堂々の1位なのだ。

このアルバムにはストIIのほかに、U.S.ネイビーやマジックソードなどが収録されているが、実際のところはあまり存在は大きくない。ストIIだけで1位を取ったと言っても過言ではなさそうである。

曲がそれぞれのキャラクターにあまりにもマッチしている点と、ゲームがゲームだけに曲自体を耳にしている人の絶対数の多さが1位の理由であろう。アレンジバージョン「春雷」は秀逸。

「フウ〜1日が終わろうとしている。ああオレの心にストIIサウンド」(福岡県　吉岡英将君)

2位はドラゴンセイバー。洗練された…という言葉がピッタリくるこのドラゴンセイバー。CDは2枚組で、ドラスピバージョンもしっかりと収録されている。セイバーのせつなげなサウンドが心を打ち涙をさそう。ドラスピバージョンの評価も高い。

「CDが溶けるくらい聴いてますね」(東京都　窪田哲君)

3位は出たな!!ツインビー。アレンジ・原曲に加え、あやしさ爆発のSEコレクション・ナゾのカラオケバージョンと、遊びゴコロ満載の1枚。

そういった意味でも、さすがはコナミ!というアルバムである。

「最終面の劇は、とにかく涙が止まりませんでした。あの盛り上がりはすごすぎる」(新潟県　金丸人志君)

ここでちょっと得票数が減ってしまい、なんだかさびしい気もするが、とりあえず4位はダークシール。

このアルバムの発売によりデコサウンドは一気にメジャー化し、一般のゲーマーの間に定着した。

ヴォーカル入りアレンジ「ザ・ソード・オブ・デイライト」は最高の出来。

「歌が魅力カッコイイ」(千葉県　根子山達也君)

5位はコットン。妙に軽い曲がイメージにピッタリとはまっていた。

「やっぱし、いっくぽーんっつーかんじがグー」(青森県　田中皓一郎君)

それから6位は、サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990(長い…)。1989の時と違い、それぞれオリジナル全曲とアレンジを1曲ずつ収録している。なんと豪華3枚組。

「すげーボリューム」(神奈川県　河原陽一郎君)

7位はルナーク・ガンフロンティアのカップリング。双方とも男のロマンに体当たりで挑む傑作集。

「ほれたぜ…ルナークによ…」(埼玉県　星隆一郎君)

そして、面白いことに8位からは3タイトル連続で、バンド中心のアルバムがならんでいるのである。

8位　矩形波倶楽部。

古川もとあき氏のオリジナル4曲に加え、ゲームミュージックをフュージョンっぽくアレンジ。よくテレビで流れ、一般にも浸透している。

「ぜひセカンドアルバムを」(青森県　本部賢一君)

9位　SST BAND LIVE。

90年度のフェスティバルのライブアルバムである。ライブの臨場感を満喫できる。

「メドレーは必聴!」(広島県　橋本優二君)

9位　ZUNTATA LIVE

SSTと同じ、ライブアルバムである。が、趣向が180度違うのが話題を呼んだ。

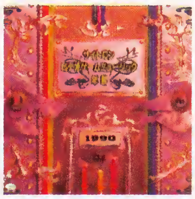
「劇があるってのにはビックリ」(静岡県　内田基木君)

今年は「これだ!!」という企画物としてのアルバムはなかったような気がする。来年に期待したいところだが…。

(古葉美一)



ゲームの人気も手伝ってダントツ。



おいしいところがみんなつまっている。



男泣かせのこの1枚。



ぜったいテレビで耳にしたハズ。



ノリではどこにもひけはとらない。



やっぱ「ボクの名はユメオ」っスね。



ロングヒットの1枚。



軽いノリがウケたのかな。



この2枚組はファン泣かせ。



ガッチンコーのガッツがよく聞こえないので、思わず赤面?

My Favorite Maker

好きなゲームメーカー

ついに今年はカプコンが初のトップ！ 3年連続トップだったナムコはついに転落!! データイーストもがんばったぞ。

悲願達成!!カプコン

1位は、これまで3年連続だったナムコを抜いたカプコン。これも、ストリートファイターIIのヒットのおかげ。と、思うのは早計。たしかに、ストIIの大ヒットもあるだろうが、CPシステムを見てみると、U.S.ネイビー、ニモ、ストII、ワンダー3、ザ・キングオブドラゴンズと、確実にプレイヤーの心をつかむゲームをリリースしている。さらに、CPシステム以外でも、クイズ殿様の野望、クイズ三国志と、一般人にも我々プレイヤーにも受けるゲームを出している。前々回、前回と2位に甘んじていたが、この「良いゲームを出し続ける」努力がいま開花したのである。

また、今回のカプコンの得票数は過去最高なのである。本当に1年がんばって好きなメーカーに選ばれたのである。

「ストリートファイターIIに尽きる」（埼玉県　堀内暁君）



ストIIの前に撃沈!!

ついに3年連続のトップから転落したナムコ。だが、決してさぼっていたわけではない。スターブレード、スティールガンナー、ドラゴンセイバーと、それなりにプレイヤーの心をつかんでいる作品を出しているのだ。

しかし、全体を見ると、テーブルタイプのゲームに力を入れずに大型タイプのほうにあまりにも力を入れすぎた感がある。対象期間内に出したゲームの大型タイプとテーブルタイプの比率は1対1。しかも、テーブルタイプでは、ドラゴンセイバーしか印象がないのである。この傾向は一般客向けのゲームのみで、我々プレイヤーの望むゲームとはちょっと違うのである。AMショーを見ても、大型機では技術力を見せつけるものがあったが、テーブルに関しては2機種のみ。大型機をなかなか入れられない中小のゲームセンターに行くプレイヤーにとっては悲しいことだ。もっとテーブル機で我々の度肝を抜くようなものをたくさん出してほしい。

「僕のナムコへの思い入れはストIIぐらいじゃ変わらない！」（静岡県　今田伸治君）

グラシリーズ抜きで健闘

前年と変わらず3位はコナミ。票数も、ほぼ前年と変化してない。ただ、前年はグラディウスIII、パロディウスだ！があり、今回はグラディウスシリーズに頼らずに3位の座を勝ち取ったのだ（下積みはあるが）。出たな!!ツインビー、サンダークロスIIのグラディウスシリーズを脇で支えるシューティングを出し、なおかつクライムファイターズ2、ザ・シンプソンズなどの4人同時プレイのものも目を引く。

しかし、コナミファンはグラディウスシリーズを待っている。期待を裏切らないものを出してほしい。

「期待の意味も含めて」（千葉県　星尊史君）

大活躍!!データイースト

4位は前年の6位から大きくアップのデータイースト。前々回は9位だったのがウソのような大躍進。これも努力の成果であろう。エドワードランディ、サンダーゾーン、デスブレイドと、データイーストらしさがいずれも出ていて、ファンの心をつかんで離さなかった。これからもがんばって上を狙ってほしい。

「渋さの極み」（東京都　岸本圭介君）

かつての勢いはどこへ!!

5位はセガ、6位はタイトー。いずれも1ランクダウンである。この大手2社ともロケーションは持っているものの、一般客を狙った路線が我々プレイヤーの理想からはずれ、なおかつ、ヒットゲームが出なかったのが露骨に票に現れている。

年々、ほかのメーカーに押されつつあるセガ、タイトー。復活の日はいつ来るのだろうか？

やはりソフト次第

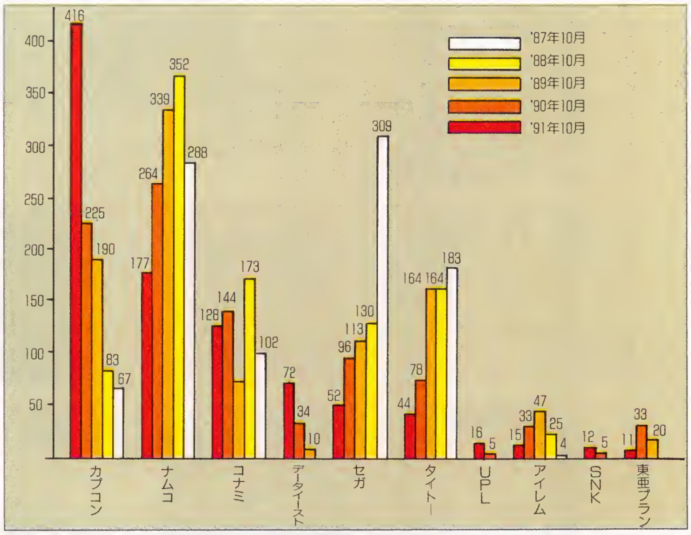
7位以下は、UPL、アイレム、SNK、東亜プランとなっている。UPLとSNKは、いずれも前年10位以下から上がってきた。アイレムと東亜プランは票数を下げてランクを下げた。

逆に前年10位以内から消えたメーカーは、ジャレコ、カネコ、セイブ開発である。これらのメーカーはゲームをあまり出しておらず、プレイヤーの記憶から消されてしまったのかもしれない。

やはり、いいソフトがないと生き残るのはつらい。さらに、ロケーションの変化を直接感じ取ったプレイヤーの票が大手の人気のダウンとなって現れたのが今回の結果を見ても明らかだろう。

（やまかわ悠理）





★この統計はゲーメストのアンケート・ハガキによる調査結果です。
★グラフの票は有効投票ハガキの総得票数を1000に換算したものです。
★調査項目は第1項目　あなたの一番好きなゲームメーカー

'91年間ベストヒットゲーム100・勢揃い

1年間のヒットゲームベスト10を12カ月分合計したものが下の表。

ヒットゲームは「プレイヤー人気」と「インカム」の2部門に分けて集計している。それらの数値をトータルしたものが「年間ヒットゲームベスト100」なのだが、こちらの数値はトータルしたものを2で割っている。この数値は前年の年間ヒットゲーム100とそのまま比較できるので、バックナンバーを持っている人は参考にしてもいいだろう。

テトリスを超えたぞ!! ストリートファイターII

年間ヒットゲームNo.1はやはりストリートファイターIIだ。6月号の初登場以来1位を守り続け、現在もトップのままというお化けゲーム。総合得点の7456点は過去最高得点のテトリスにおよばないがちょっと待ってほしい。テトリスのヒットゲーム初登場は3月号。トップを取っているのが4月号だとしても2カ月間不利なのだ。現在の勢いからして、あと2カ月あれば余裕で抜いているだろう。こうなったのは、単にストIIがすごいだけではなく、強力なライバルがいなかったためである。総合ベスト10の中に91年に出たゲームが5つしかない（ストIIは除く）ことからも容易にわかるだろう。

2位は前年No.1のファイナルファイト。これもロングランヒットを続けていたが、ストIIの登場で息の根を止められたという感じ。しかし、1、2位と同じ人が企画したゲームというのはあらためてすごい。特別ボーナスもの。

3位はファイナルラップ2。これは、90年の夏からロングランを続けていて、今でもベスト10にいて高インカムを記録している。3が登場するまで活躍するだろう。

4位はクイズ殿様の野望。カプコンのクイズもの第3弾だが、キャラクターによる能力の違いなど格段に進化してクイズものとして最高のヒットとなった。

5位は雷電。これも90年の夏に登場してシューティングゲームとしてはひさびさのロングヒットとなった。

6位はドラゴンセイバー。短期間ではあったが、大人気となった。

7位はクラッチヒッター。実在のプロ野球選手が実名で使われており、リアル感が増しヒットした。今現在、インカムのほうでは健闘している。

8位は出たな!!ツインビー。ドラゴンセイバーと同様のパターンで短期間ヒットした。

9位はスーパーバレー'91。前作の固定ファンがいた上に、操作もレバーとボタン1つでできるため割と広い層にヒットした。

10位はスーパーモナコGP。これは、すでに2年前のゲームなのにインカムで健闘している。F-1ブームもさることながらここまでロングランヒットするのはすごいことだ。

ジャンル別で見ると、シューティング3機種、格闘アクション2機種、ドライブ2機種、スポーツ2機種、クイズ1機種となる。

元祖も相乗効果で浮上!!

10位以下を見ると、コラムス14位、テトリス16位と、かつてヒットした機種がある。やはり1つの時代は過ぎ去ったということなのだろうか。

また、ストII人気を受けて元祖ストリートファイターが70位にランキングされている。前年は100位内にはなかっただけに、正に相乗効果というやつである。

（やまかわ悠理）

インカム部門ベスト10
（'91年2月号～'92年1月号）

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ストリートファイターII	カプコン	7286
2	ファイナルファイト	カプコン	3852
3	ファイナルラップ2	ナムコ	3565
4	クイズ殿様の野望	カプコン	2183
5	雷電	セイブ開発	2011
6	スーパーモナコGP	セガ	1953
7	クラッチヒッター	セガ	1861
8	GPライダー	セガ	1529
9	スーパーバレー'91	ビデオシステム	1508
10	ドラゴンセイバー	ナムコ	1375

プレイヤー人気部門ベスト10
（'91年2月号～'92年1月号）

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ストリートファイターII	カプコン	7627
2	ファイナルファイト	カプコン	4023
3	ファイナルラップ2	ナムコ	2463
4	ドラゴンセイバー	ナムコ	2212
5	出たな!!ツインビー	コナミ	1949
6	雷電	セイブ開発	1774
7	クイズ殿様の野望	カプコン	1762
8	クラッチヒッター	セガ	1423
9	スーパーバレー'91	ビデオシステム	1378
10	ワンダー3	カプコン	1192

1991年2月号～1992年1月号（—'90年11月～'91年10月）

年間ヒットゲームベスト100

順位	ゲーム名	得点	メーカー名	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	ストリートファイターII	7456	カプコン	51	ワールドスタジアム'90	293	ナムコ
2	ファイナルファイト	3937	カプコン	52	スーパーワールドスタジアム	290	ナムコ
3	ファイナルラップ2	3014	ナムコ	53	クイズクエスト	279	タイトー
4	クイズ殿様の野望	1972	カプコン	54	ブラッドブラザーズ	276	TAD／テクモ
5	雷電	1893	セイブ開発	55	ウイニングラン'91	273	ナムコ
6	ドラゴンセイバー	1794	ナムコ	56	クイズ学園パラダイス	268	NMK／テクモ
7	クラッチヒッター	1642	セガ	56	クロスソード	268	アルファ／SNK
8	出たな!!ツインビー	1550	コナミ	58	スーパーフォーミュラ	265	ビデオシステム
9	スーパーバレー'91	1443	ビデオシステム	59	レーシングビート	264	タイトー
10	スーパーモナコGP	1423	セガ	60	サンダーフォーAC	261	テクノソフト／セガ
11	GPライダー	1286	セガ	61	G-LOK	248	セガ
12	U.S.ネイビー	1096	カプコン	62	スーパーパン	220	ミッチェル
13	パンクショット	1064	コナミ	63	リーグボウリング	210	SNK
14	コラムス	1060	セガ	64	剣豪	201	アルファ
15	ワンダー3	1045	カプコン	65	チャンピオンレスラー	200	タイトー
16	テトリス	968	セガ	66	ピットファイター	198	アタリ／コナミ
17	デスブレイド	914	データイースト	67	クロスブレイズ	189	アイレム
18	クイズ三国志	902	カプコン	68	ドライバーズアイ	183	ナムコ
19	ザ・キングオブドラゴンズ	869	カプコン	69	スカイスマッシャー	182	日本システム
20	ハットトリックヒーロー	843	タイトー	70	ストリートファイター	180	カプコン
21	パロディウスだ！	791	コナミ	71	サンダーゾーン	179	データイースト
22	ラッドモビール	775	セガ	72	ランパート	178	アタリ／ナムコ
23	ゴルフィンググレイツ	734	コナミ	73	グラディウスIII	175	コナミ
24	SDガンダム	707	バンプレスト	74	E.D.F.	172	ジャレコ
25	ギャルズパニック	700	カネコ	75	ローリングサンダー2	170	ナムコ
26	ゆうゆのクイズでGO！GO！	875	タイトー	76	マジェスティクトゥエルブ	162	タイトー
27	ウルトラマン	673	バンプレスト	77	T.M.N.T.	158	コナミ
28	クライムファイターズ2	661	コナミ	78	雷牙	153	テクモ
29	コラムスII	625	セガ	78	ガンフォース	153	アイレム
30	マジックソード	595	カプコン	80	宇宙戦艦ゴモラ	151	UPL
31	スティールガンナー	549	ナムコ	81	ニンジャキッズ	148	タイトー
32	クイズ宿題を忘れました！	436	セガ	82	エドワードランディー	144	データイースト
33	コットン	429	サクセス／セガ	83	ファンタズム	141	ジャレコ
34	ガンフロンティア	427	タイトー	84	ドリフトアウト	140	ビスコ
35	ボンバーマン	420	アイレム	85	バーニングファイト	138	SNK
36	パウンドフォーパウンド	397	アイレム	86	エスケープキッズ	137	コナミ
37	NEO-GEO	387	SNK	87	ソニックブラストマン	132	タイトー
38	パイプドリーム	383	ビデオシステム	88	ニモ	128	カプコン
39	ダブルドラゴン3	382	テクノスジャパン	88	ナイトストライカー	128	タイトー
40	キングオブモンスターズ	381	SNK	90	闘神ブレイザーズ	126	ビデオシステム
41	サンダードラゴン	363	NMK／テクモ	91	スパイダーマン	125	セガ
42	スペースガン	352	タイトー	91	ASOII	122	SNK
43	WWFレッスルフェスト	334	テクノスジャパン/テクモ	92	S.T.G.	121	アテナ／テクモ
44	ルナーク	327	タイトー	94	ギャロップ	119	アイレム
45	ゼクセクス	324	コナミ	95	天地を喰らう	111	カプコン
45	ヴィマナ	324	東亜プラン／テクモ	96	ウイニングラン鈴鹿GP	109	ナムコ
47	サンダークロスII	318	コナミ	97	アウトゾーン	107	東亜プラン
48	D.D.クルー	315	セガ	98	ラッドラリー	104	セガ
49	アウトラン	312	セガ	99	レーザーゴースト	101	セガ
50	スターブレード	309	ナムコ	100	超絶倫人ベラボーマン	100	ナムコ

注1）　本誌「ヒットゲームBEST10」欄において、毎月全国の約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートをいただいております。1位10点、2位9点…10位1点として計算。本票はその12ヶ月分（'90年11月～'91年10月）の合計です。なお、この表では麻雀ゲームとピンボールは集計されておりません。
注2）　プレイヤー人気部門とインカム部門に分けましたので、総得点は両部門を合計し2で割って計算しランキングしました。
注3）　毎月集計店に変動（70～90店）があるので、100店分の得点に換算しなおしております。

編集部特別賞

第5回ゲーメスト大賞の編集部特別賞には、ドラゴンセイバー(ナムコ)、クラッチヒッター(セガ)、ガンフロンティア(タイトー)、デスブレイド(データイースト)の4機種が選ばれた。

編集部特別賞とは、読者投票の結果、部門賞に選ばれなかった作品の中から、ぜひともこのゲームは評価したい、このまま埋もれさせてしまうのは惜しいというゲームを選び贈る賞のことで、第3回ゲーメスト大賞から設定されている。

今回の編集部特別賞の選考では、一部に「今年は該当する作品がないのではないか」との声が出た。ストリートファイターIIという怪物ゲームこそあれ、その他は小粒のものばかりで、編集部特別賞の評価には値しないという判断からだ。

しかし、個々のゲームをさまざまな要素に分けて見たとき、このゲームの世界観だけは目を見張るものがある、といった、見逃せない部分を持つゲームがあるのも事実だ。

以上の観点から慎重に話し合いを進めた結果、編集部では頭書の4機種を表彰することに決定した。

ドラゴンセイバー (ナムコ)

ヒット作ドラゴンスピリットの続編として90年末発売され、ヒットゲームベスト10のプレイヤー人気部門で1位となるなど話題をさらった。

ドラゴンセイバーのヒットは、前作の人気を引き継いだこともあるが、ゲームそのものの完成度が高かったことも大きな要因だ。

ステージごとにはっきりとテーマが決まっていて、ゲームが展開していく点、敵キャラやパワーアップがよく練られている点、各ステージにマッチした、伸び上がるような音色のさわやかなVGMなど、総合評価は非常に高いものがある。

ゲーメスト大賞、ベストシューティング賞、ベストVGM賞の3部門で2位にランクされている点も、授賞の大きな理由となった。




クラッチヒッター (セガ)

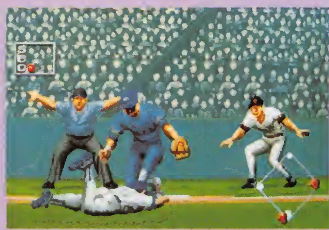
今年は例年に比べ、スポーツゲームが多く発売された。また、数だけでなく、質の高いものが多かったため、年間ヒットゲームの集計では、スポーツゲームが多数上位に食い込んだ。

その中でも特に人気の高かったゲームとして、クラッチヒッターが選考された。

クラッチヒッターの最大の特徴は、プロ野球の球団名、選手名などを、実名で使用している点だ。これにより、ファンは強く感情移入でき、飽きずに長く楽しめることとなった。

これまでの野球ゲームは、プロ野球の選手に似せた名前を使ってお茶を濁していた感が強かった。実名使用の許可を取るのが面倒なためだ。しかし、それをあえて実行し、ヒットに結びつけたのは評価すべき点だ。

また、クラッチヒッターの別の側面として、メジャーリーグから続くセガの野球ゲームの、集大成的作品であることが挙げられる。派手なアクションシーンや選手の似顔絵、モーションなど、演出面にも磨きがかかったといえよう。

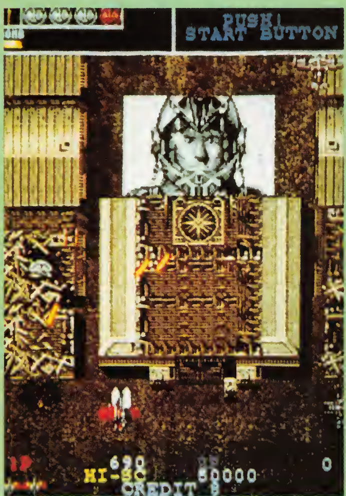


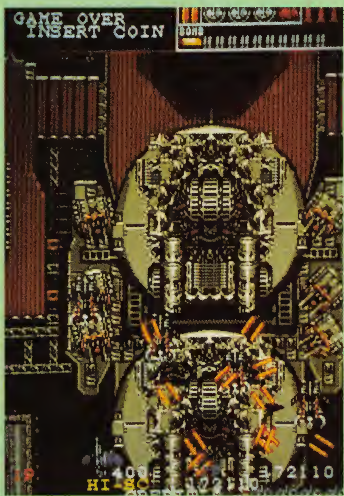

ガンフロンティア (タイトー)

ガンフロンティアは、このゲームの持つ独特の世界観、そして強い存在感が支持されての授賞となった。

決して大ヒットしたとはいえないが、拡大・縮小技術を駆使し、また細部まで手を抜かずに描かれたグラフィックや、他のゲームには見られない、何かを訴えかけるような演出には、熱狂的なファンも多かった。

ガンフロンティアには、シューティングとしては珍しく、どことなく陰のある暗いイメージがある。これが強い存在感を生んでいるのだろう。同じシューティングとして名前の挙がったコットンとは、読者投票の上ではきっ抗していたが、最終的にはこの存在感が決め手となって授賞が決定した。





デスブレイド (データイースト)

ストリートファイターII全盛の時期に発売されたデスブレイドは、月刊ヒットゲームの集計で3位に食い込む人気を見せた。ストIIとゲームシステムも似ていることを考慮すれば、陰に消えることなく大健闘したといえる。

デスブレイドというゲームは、これまでになかった斬新なアイデアとか、画期的な技術を使っているわけではない。

それでもヒットに結びついたということは、それだけゲームとしてよくまとまっていておもしろみがあったということだ。自分でひたすら連射し、相手に技をかけたときの満足感は、理屈抜きで人間の本能に訴えかけるものがあったのだろう。それゆえ、ステージが進むごとに、自力で敵をなぎ倒して勝ち進んだという感覚になる。この辺の作り方のうまさは高く評価できる点だ。




輝け!!

第５回　読者が選ぶ

1991 ゲーメスト大賞

授賞パーティーはメーカー・読者・編集部が一体となって盛り上がった!

ゲーメスト大賞授賞式――この現代の魔境空間ともいえる一大セレモニーが12月２日、読者100名余とメーカーの方々を迎えて東京六本木のディスコ、ザ・リージェンシーで行われた。喜びも悲しみも幾歳月、ダンスホールは涙にぬれ、野太い咆哮(ほうこう)がこだました。この瞬間から、92年のこの日に向けてわれわれの戦いは開始されたのだ。

受賞式の模様は、１月12日(予定)深夜12：02からラジオ日本のアミパラ通信で放送されるよ！



受賞されたメーカーのみなさん。うい～す。



左が坂本和恵さん、右が岡田麻理菜さん。日曜の夜、アミパラのDJをやっておられるのだ。



クイズ大会。この激戦を勝ちぬいたのは誰だ？

俺はバツに立つ!!



この人だ。この人がクイズ大会No.1だ。



読者のみなさんも盛り上がりまくっていましたのだ。



この方は月刊コインジャーナルの原専務だ。やさしい眼差しで、業界を見続けている方なのだ。

ストII大会だぁー



やっぱり、焼そばにはビールよね。



ストII大会に突入。女性パワーがバクハツ。

アリャエッサッサー。左は、読者の挑戦を受け、敗れたカプコンの方。





コナミ広報の山本さんを撃破し、喜びにひたる石井ぜんじ編集長。



女性読者の挑戦を受け、楽しそうなやまかわ。



フジテレビ OFFICIAL
F1 GP
世界初! 公式F-1GPシミュレーション
君のレーシングスピリットが試される!
F-1 GRAND PRIX
通信機能搭載!
多人数同時プレイOK!
TEAM SELECT
DRIVER SELECT
A.SENNA
G.BERGER
JAPAN
SUZUKA
SYSTEM
★夢・ファンタスティックプレイ★
VIDEO SYSTEM
本社／〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358(代) FAX.075(723)0368

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

2
No.68
February
1992

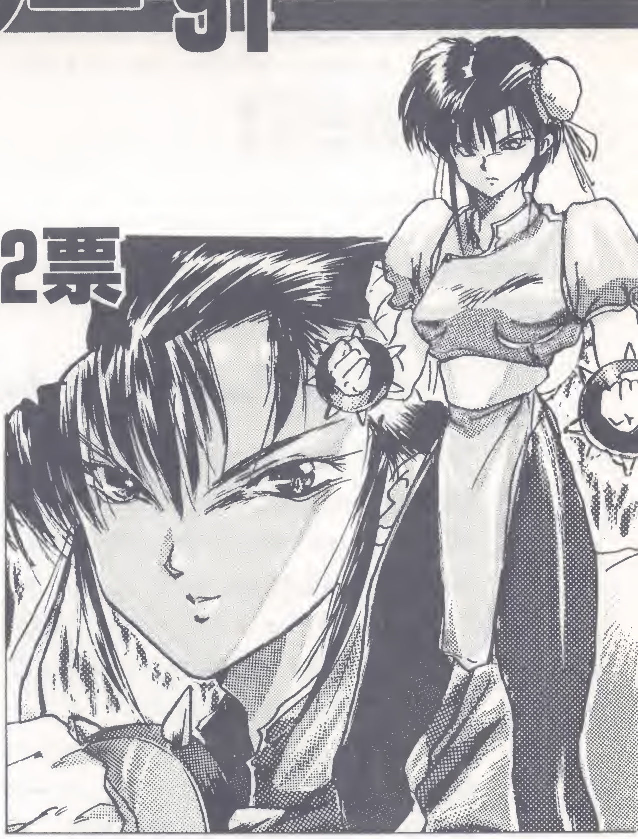
12月2日（月）のゲーメスと大賞では、究極のクイズ大会が行われた。○×式の難問を見事突破して優勝決定戦にのぞんだ６人の勇者たちだが、なんだかフニャフニャしているぞ。この軟体動物のような動きは何を意味するのか？



広告掲載ページご案内
ゲーメスト2月号

ベストキャラクター'91

1位 春麗 342票
(ストリートファイターⅡ／カプコン)

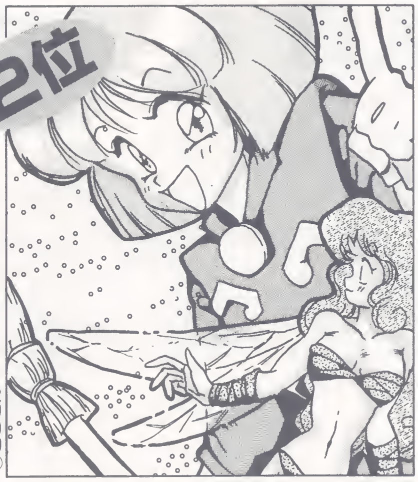


©えだやん



©JC ©JANS.H

3位 リュウ 191票
(ストリートファイターⅡ／カプコン)



©ジニア

2位 コットン 203票
(Cotton サクセス・セガ)



©五ノ井忠央

7位 ウインビー 89票
(出たなツインビー コナミ)



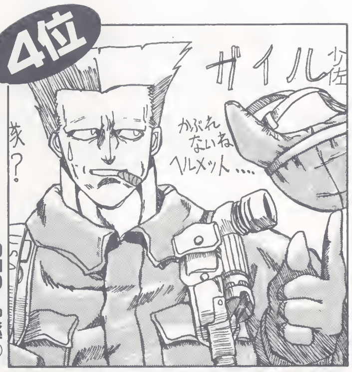
©不良番長F

6位 ザンギエフ 91票
(ストリートファイターⅡ／カプコン)



©ペルペット

5位 ダルシム 130票
(ストリートファイターⅡ カプコン)



©根尾・GEO

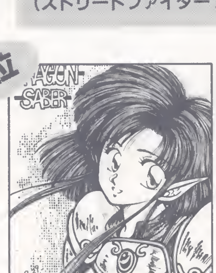
4位 ガイル 138票
(ストリートファイターⅡ／カプコン)

12位 ランディ (エドワードランディ／デコ) 49票



©中む宏彦

11位 シリア (ドラゴンセイバー／ナムコ) 58票



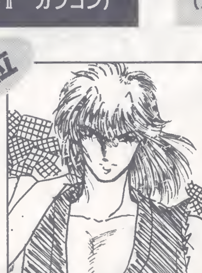
©MOV一竹井床

9位 ブランカ (ストⅡ／カプコン) 71票



©中村雅信

9位 ケン (ストⅡ／カプコン) 71票

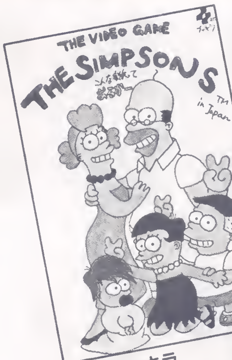


©氷山晶佐

8位 E・本田 (ストⅡ／カプコン) 85票



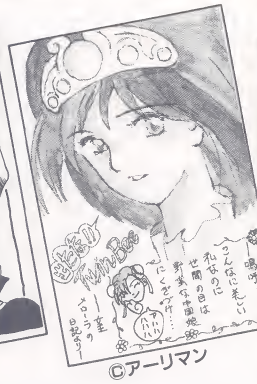
©神座王



©ブッキラ



©正木マテロヲ


©アーリマン



©ダルシム使われ

13位	48	**ベガ**(ストⅡ)
〃	48	**ルースターズ**(W3)
15位	46	**メローラ**(出たツイ)
16位	44	**バルログ**(ストⅡ)
17位	27	**ツインビー**(出たツイ)
18位	26	**シンディー**(デスブレイド)
19位	24	**アーリア神**(D.セイバー)
〃	24	**シンプソン一家**
21位	22	**妖精**(コットン)
22位	21	**ゴーレム**(デスブレイド)
〃	21	**サガット**(ストⅡ)
24位	20	**ゆうゆ**(クイズでGO!GO!)
〃	20	**ソニック**(ラッドモビール)
26位	19	**ちゃりんこ部隊**(ストⅡ)
〃	19	**ドラゴン**(デスブレイド)
〃	19	**火縄丸**(ぴすとる大名の冒険)
29位	18	**いらいざ**(ストⅡ)
〃	18	**グインビー**(出たツイ)
31位	17	**エミリア**(クロスブレイズ)
32位	15	**クレリック**(キングオブドラゴンズ)
〃	15	**ボンバーマン**
〃	15	**ウルトラマン**
35位	14	**ビースト**(デスブレイド)
36位	12	**エスケープキッズの人々**
37位	11	**ガンホー**(D.D.クルー)
38位	10	**ミノタウロス**(デスブレイド)
39位	9	**ガンダム**(SDガンダム)
〃	9	**じじい**(宿題を忘れました)
〃	9	**大統領**(ストⅡ)
〃	9	**カトー**(ピットファイター)
43位	8	**クリフ**(スティールガンナー)
〃	8	**ジオソード**(スターブレード)
〃	8	**宇宙戦艦ゴモラ**
46位	7	**敵指揮官機**(スターブレード)
〃	7	**崖っぷちの男**(ゆうゆ)
〃	7	**ガルシア**(スティールガンナー)
〃	7	**象**(ルナーク)
50位	6	**ニワトリ**(ストⅡ)
〃	6	**ゴースト**(ゴーリーゴースト)
〃	6	**ホモ男**(クライムファイターズ2)
〃	6	**ガイル面のモンキーダンス女**
〃	6	**カレー嫌いの王様**(ゆうゆ)

一筆啓上(コメント)!!

▼**春麗**　俺の女だぜー／チャイナドレスに弱いんです…／中国人はいい／ごきぶり娘／普通の女の子にならないで／パンツが見えた／あのぶってえ太モモがあぁぁ～!!／足ばらい／同性から見てもかっこいいよ

▼**コットン**　「まるまるとしたプヨプヨプニプニのW－LLOWがプチプチのう～っポヨヨーンと」これだ!!／正義のために戦う時代はおわった／高飛車女よりずっといい／少し落ち着け!!／今風の女の子／名古屋人とみた

▼**隆**　強いっーかっこいい!さわやか!ホームレス／Iから彼の生き方に魅せられてきた／男は黙って昇龍拳!／弱くても主人公／真の格闘家はこいつしかいない／早く家を買え

▼**ガイル**　パパが最高!／おしゃれ／使用頻度No.1、強い!渋い!EDが長い!／ドイツ代表かと思った／モアイづらが好きじゃ～!!／夏塩もいいけどウラケンも／小パンチ連打で口をパクパクするあたりが…

▼**ダルシム**　今投票しなさいとのお告げが!!／宗教法人「ヨガの光」を実現しよう／私の化身です／とっつきにくいがスルメの味／この方には人を引きつける何かがある

▼**ザンギエフ**　いまだにスクリューがかけられんがいい!!／すいこむ快感!!／政治関係かっの圧力が…／友人に脅迫されてるので

▼**ウインビー&女の子**　ステキな名前を募集してます(ウソ)／この娘を見てると心が安まります／み・ず・ぎ♡／もっと脱げ!!

▼**本田**　必要以上に日本をアピールしていて味がある／とにかく豪快、こいつでないとやる気がしない／日本男児!!／傾奇者

▼**ケン**　初心者への容赦ない攻撃がすごい／生意気になったねェアンタ／…ま、いいか、幸せになれよ／あれが恋人とはあなどれん奴

▼**ブランカ**　なんでみんな嫌うの?かわいいのに…／吠え声がよい／ペットにしたい

▼**シリア**　不憫な子…／同情票です／最高レベルのためうちは使えるぞ!!／文字の下

▼**ランディー**　冒険こそ男のロマン!!／イヤといえない性格がGOOD／とりあえず2P側はガンディーと名付けたが…／ビンタ強烈

▼**ルースターズ**　あの走り方、セリフ、鼻、すべてかっこいい／ルーよりシバが好き

▼**バルログ**　私は美しい!!ガニガニむひょー

▼**アーリア様**　信者なので…／年を感じさせぬミニスカート／根性見せたれやー

▼**サガット**　なにをやっても裏目に出てしまう彼が好き／哀愁ただよう後ろ姿、シブイ

▼**ゴーレム**　登場の仕方が最高／重いぞ
▼**ドラゴン**　482歳の貫禄／舌レロレロキック
▼**シンディ**　下手な麻雀女より色っぺー
▼**ビースト**　バカにしたような喜びかたが…
▼**ミノタウロス**　自分のあだ名なので…
▼**バズス**　昔飼ってたニワトリにそっくり!!

▼**ゆうゆ**　最終面に彼女のすべてがある

▼**エミリア**　みんながふりむく注目度No.1!!／ちびりそうになった／最終面は超いろっぽい

▼**ガンホー**　とことんな奴…／ジジィ、無理すんな／動きは最高だが使えない／アチョー

▼**ホーマー**　あくびに大爆笑／味があるなあ
▼**バート**　ガイルの幼少?／どこまでが髪?

▼**宿題を忘れましたのじじい**　飛び出すなー／こんなじじい、見なくなったねえ

▼**シャルロッテ**　タオル体に巻いた彼女がえーんじゃ!!(あぶねえ㊥)／はかなげでよい

▼**グインビー**　どうせ死ぬなら下に落ちろ!!



©野々村誠治

▼**ジャンニャーニック6世**　食えよ、コラー／フガトト(やけぎみ)／かえるゲロゲーロ

▼**TY**　足のうらに「まんがチョップ」と書いてやりたい(マイナーなネタ…㊥)

▼**崩っぷちの彼**　自分の姿を垣間見た…／ライトを連射したので／なかなか会えない

総評

ベストテンに入っていた女性キャラがパロディウスのクラブ女1人という去年とはうってかわり、女性キャラがワンツーフィニッシュのはなやかな(例年通りの?)結果となった91年ベストキャラクター。予期されていたとはいえ、ストⅡキャラ8人が全ベストテン入りとは凄絶なものがあります。おそるべしカプコン。

1位はごぞんじ中国娘。きたきたきた。今までの「カプコン＝硬派」というイメージを打破しての女性主人公、思いきり支持されてしまいました。今のカプコンのすごいところは、ねらって、きちんとあててしまうところでしょう。

2位コットン。ゲームはすばやく消えてしまったけれど、脳をしびれさせるような君の言動を私は忘れられない。

そのすぐあとにつけているのがRYU。ほとんど鼻の差(足の長さの差?)で惜しくも3位ながら、芯の通った人柄には男女問わず多くの人がひかれていました。はやく嫁さん探せよ(大きなお世話)。

あとはウインビーが女性キャラの強みで7位につけているほかは、ほとんどストⅡ人気キャラベストテンという感じ。ダルシム信者が強かった。

11位以下では、今まであまり出てこなかったデコキャラ(ランディー、デスブレイド)の健闘がうれしい。動物部門ではなぜか象(ルナーク、ストⅡ、ゆうゆ)が妙に支持された1年でした。来年はどんな動物が入ってくるのか!?

(栗原桃郎)

○キャラクターは1人3票ずつ投票していただき、3000票を母体とする票数に換算して集計してあります。また、エスケープキッズなど個人より集団として投票されている票が多い場合、個々のキャラの票を合計して集団としての票としてあります。

編集部座談会

'91年のベストゲームはこれだ!

ストIIに明け暮れた年のような気がするが、ゲーメスト大賞各賞受賞作を見ながら、'91年のゲームを考えてみよう。

1年を振り返って

ぜんじ…'91年度の1年間を振り返ってみて、どのように感じていますか。

C・LAN…やっぱり今年はストIIに尽きる。これですね。

YOU・A…他のゲームをあまりやった記憶がありませんね。

山河…他のゲームもやるけど、最終的にはまたストIIへ戻ってきてしまうというストII回帰現象を起こしていた1年でしたね。

C・LAN…他のメーカーはファイナルファイトタイプの格闘ものをかなり出していたね。'90年にファイナルファイトが大ヒットしたからでしょうけど、あまりパッとしなかったように思えます。

ぜんじ…カプコンに先手をうたれたというか、一歩上手を行かれてしまった感じですよ。

栗原…ゲームの内容で言うと、演出にこだわりすぎていてゲームの完成度、トータルバランスに難のあるゲームが多かったと思う。演出は映画を見ていればある程度できるにしても、それをゲームの中にどう生かせるかが勝負だと思います。

C・LAN…エドワードランディなんかはその例で、光るところはあるんだけどゲームとして問題がありましたね。

YOU・A…また、スポーツゲーム、クイズゲームがとても多かったのも'91年の特徴だと思います。特に、クイズゲームはゲーム史上最も多かったんじゃないですか。これはゲームの一般化ということなんでしょうかねえ。

山河…しかし、クイズゲームもこれだけ出ると飽きてくるなあ。中で成功したと言えば、殿様の野望くらいでしょう。

ずるずる…UFOキャッチャーを含めて各メーカーが一般的なゲームへ走るなか、ストIIというマニアックなゲームが売れたというのはすごい。それだけストIIが優れたゲームだということでしょう。

ぜんじ…面白そうに見えて、やっても面白いゲームならどのタイプのゲームでもやっぱり大ヒットするということじゃないでしょうか。今は家庭用のゲームでいろんなタイプのゲームをみんな知っているわけだから、マニアックなゲームは通用しない時代だということはないと思いますね。

がんばれ!シューティング

ぜんじ…'91年度はシューティング不作の年だったと思いますが、どうですか。

山河…シューティングがマンネリ化していて、アイデアに斬新なものがなかったですね。また、やってもすぐ飽きるものが多かった。

ずるずる…シューティングは弾を撃って敵を倒すという1つの型があるのだから、アイデアばかり求めなくてもいいんじゃないですか?

ぜんじ…シューティングにも2つの路線があって、コナミやアイレムが作ってきたような世界観やアイデアを追求するタイプと、東亜プランに代表される練りこみと爽快感を感じさせるものがあるんじゃない?

馬田…どちらにしても、開発者のシューティングに対する異様な思い入れが感じられるものはあまりなかったですね。

C・LAN…今年私が少しでも魅かれるところがあったのは、ガンフロンティアとドラゴンセイバーでしたね。ガンフロンティアは欠点もあるけど今までにないすごさもあった。また、電龍もまあまあの出来だったと思います。

馬田…サンダークロスII、ヴィマナ、雷牙、アクロバットミッション、スカイスマッシャー、サンダークロスACとベストテンに入った以外でもいろいろシューティングは出てるんですがねえ。

N・O…やって今ひとつ面白いのがなかったですね。

山河…東亜プランが'91年それほど活躍しなかったのが残念ですね。弾よけが熱かったのは出たな!!ツインビーとガンフロンティアぐらい。キャラクター、サウンドはもちろん弾よけの面白さが評価されて、出たな!!ツインビーが賞を受賞したのでしょう。

ストII強し!! スターブレードも大健闘

ぜんじ…アクションゲームに関しては、ストIIがずばぬけてましたね。

栗原…4位までの3機種がカプコンのゲームですね。3位にエドワードランディが入ったのは大健闘ですが。

C・LAN…でも、やっぱりゲーム性に難がありますね。よくわからないうちにやられてるし。

ぜんじ…デスブレイド、クロスソードなどはどうだろうか。

かる…どちらもそこそこ人気のあったゲームなんですが、それぞれ不満な点があります。完成度が今ひとつなんですね。

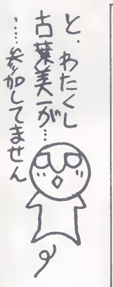
山河…'91年は、バンプレストがウルトラマンなどでがんばったと思う。一応新しいメーカーだし、健闘は称えたいですね。

N・O…でもウルトラマンは操作性がかなり悪くて困った。今後はさらに完成されたゲームを望みたいです。



出席者

石井ぜんじ（構成）
山河悠理
YOU・A
ずるずる
栗原桃郎
C・LAN
N・O
遠藤ちゃら子
かる
馬田鹿夫



ぜんじ…ベストグラフィック賞は意外!?にもスターブレードになりましたね。

ずるずる…何でもストIIという人ばかりかと思ったら、読者は本当に冷静に見ていますね。ベストテンまで見ても、納得できるゲームばかりで感心します。

ちゃら子…スターブレードは技術で見せるグラフィックですよね。絵を描いてきた私のような目で見ると、チャリオット、ルースターズ、クロスブレイズなどのほうが本当にすごい絵だ！と思います。

ぜんじ…毎年、純粋な絵のうまさVS技術力の勝負になりますね。技術とグラフィックの融合という点ではガンフロンティアもすごかったと思う。ベストVGMはストリートファイターIIでしたが、ストII、ドラゴンセイバー、ツインビーが3強だったね。

山河…今までカプコンはVGMはそれほど評価されてなかったけど、さすがストIIだね。ほかはナムコとコナミで、毎年の常連という感じですね。

C・LAN…僕は純粋にVGMで評価すればセイバーのほうが上だと思う。ストII人気のパワーが少し上回ってしまったかな。

ぜんじ…それはベストアルバム賞の結果にも表れていますね。

栗原…ベスト演出賞とベストキャラクターもストII強しという感じだった。演出はゲーム性と結びついていた分、ストIIがエドワードランディを上回っていたと思う。しかし、エドワードランディはデコのイメージを変えたゲームだったと思います。

YOU・A…最後に、好きなメーカー賞ですが、遂にカプコンが初の1位になりましたね。とうとうやったかという感じです。

山河…当然の結果でしょう。しかもダブルスコア。ナムコもドラゴンセイバー、スターブレードとがんばったと思いますが、カプコンパワーの前に屈しました。

ぜんじ…ほかに、データーイースト、UPLが上がってセガ、タイトーが今ひとつですね。潜在パワーはすごいのですから、ゲーメスト読者もうなるようなゲームをセガ・タイトーには期待したいと思います。

'92年のゲーメスト大賞へ向けて、各メーカーの戦いはもう始まっています。'91年度投票してくれた人、集計結果を見てどう思いましたか。'92年度もしっかりと鋭い目でゲームを見抜き、ぜひゲーメスト大賞に投票してください。



総評

一般向けゲームをも撃墜したストII。これだけマニアックなゲームが売れたのはなぜだろうか？

石井ぜんじ

面白いゲームだから売れたストII

'91年度を振り返ってみると、ストリートファイターIIの影響が及ぼした効果はとても大きかったと思う。

長期的にアーケードゲームの歴史を振り返ってみよう。ファミコンが普及し、ゲームというものが世間に浸透する。そしてファミコンに一時の勢いがなくなったところにテトリスの大ヒット。

ここでゲーム界の方向は、新しい一般客へと大きく方向転換する。スポーツ、クイズ、パズルものへと大手メーカーはこぞって向かっていった。

しかし、スポーツ、クイズものも健闘はするが、去年、今年と大ヒットしたのは格闘ものだった。しかも、'91年に大ヒットしたのは6コボタンを使用し、レバーを複雑に操作することによって必殺技が出るというマニア好みのゲームだった。

いつもながら感じたのは、グラフィックもさることながらやって面白いゲームは売れるということ。もちろん、ゲーム性が高く、私が面白く感じても売れないゲームはたくさんある。それがわかっているからこそ普段はあまり強調しないが、やっぱり面白いゲームが売れるというのは、基本中の基本なのだと思う。

ストリートファイターIIというゲームは、あらゆる点で他のゲームを圧倒していたと思う。キャラクターの動きは非常に多くのパターンを使って美しくなめらかに動いているし、操作性もいい。6コボタンを使い分けなければいけない奥の深さがあるし、キャラが8人いてなかなか飽きない。3ラウンド制で1ラウンドずつ緊張感のある戦いができる。ゲーム性について論じればきりがない。

ストIIのおよぼした影響は…

さて、今年のストIIの大ヒットは、テトリスのヒットしたときの状況とはだいぶ違う。テトリスはパズルゲームで、他のゲームと比べるとかなり異質だ。そのため、ゲーム界全体に与える影響は大きかったが、その年の他のゲームに対してそれほど影響はなかったように思う。シューティングの好きな人はシューティングをやればよかったし、ほかにもいろんなゲームがあった。

しかし、ストIIは今までのゲームのタイプをさらに進化させた、マニアックなゲームである。ほかの格闘ゲームはストII人気のあおりをもろにくらってしまったし、シューティングさえそうだったのではないか。他のゲームでは、爽快感、戦略性などでも、なんとなく物足りなく感じてしまうのだ。

ストII、前年のファイナルファイトの影響で、クイズ、スポーツものへ走っていったゲーム界も格闘ゲームだけは見逃せないジャンルとなった。これから他のメーカーはこのジャンルにたくさんの類似ゲームを作ってくることが予想される。

確かにストIIという異常に強力なゲームが出たため、シューティングゲームは当分苦しいかもしれない。しかし格闘ブームも、ファイナルファイト、ストIIという練りこまれた強力ゲームがあってこそ成り立ったわけだ。やはり、ストIIに対抗するには十分に練りこまれ、考え尽くされたゲームでなくてはならないと思う。

ゲーメスト大賞受賞記念

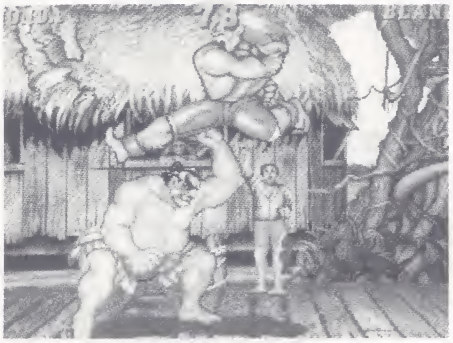
ストII対戦総決算

91年度大ヒットをとばしたストリートファイターII。その人気は、対コンピュータープレイから対戦プレイへと移っています。初期からやりこんでいる対戦プレイヤーの中ではやめてしまった人もいますが、一般プレイヤーにとっては今が対戦の花盛り。そこで対戦のこの一年を振り返り、その思い出、また最新情報を盛りこんで一つのコーナーにしてみました。

ストリートファイターIIのゲーム性の深さは、対戦プレイに結晶しています。対戦プレイを通してストIIの魅力を存分に味わってください。

対戦最新情報





☆ガイルの必殺技封じ(封印)について

ガイルをプレイしていて、あれ?ソニックブームが出ない!とか、春麗の中パンチはめをサマーソルトで返せない!とか思ったことはありませんか。これは、ガイルが失敗しているからではなく、本当に出ないのです。

どういうときに出ないか、詳しく説明していきましょう。

簡潔にいうと、

「ガイルが地上で技を出している最中に敵の打撃（投げ・つかみ技以外）をくらうと必殺技が出なくなる」

こういうことです。例えば、春麗にガイルの中足払いを元キックで合わされた場合や、ソニックブームが出かかる直前に波動拳をくらった場合などがそうです。もちろん、相打ちでも封印されます。

ただし、ずっと必殺技が出なくなるわけではありません。出るようになる条件があります。

「ガイルが地上で一回技を出すと次に再び必殺技が出せるようになる」

つまり、しゃがんでジャブを一回でも出せば、サマーソニックなどが出せるようになるのです。

ガイル使いの中には、しゃがんで小パンチ連打したあとにソニックブームをうつクセのある人がいると思います。無意識にソニックブームが出やすいなと思っていたかもしれませんが、小パンチ連打には十分意味があったのです。

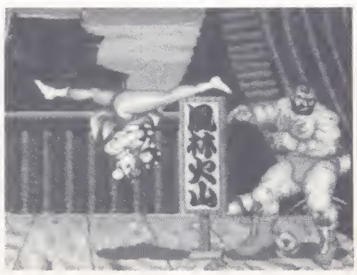
☆封印の対戦での利用法

対戦で封印を知っているか知らないかでは、とても大きな差が出ます。例えばガイル側が知らない場合、わざとらしくジャンプしていってガイルのミスを誘うことができるからです。

しかし、お互いが知っているとそうはうまくいきません。封印されたと思って跳び込んでも、空中にいるときにガイルがしゃがみジャブを一発うつ余裕ができるからです。とはいえ、ガイルが今までより不利になったことは確かです。

例えば、春麗が元キックでガイルをころばせた場合、余裕を持ってキックでとびこんでいけます。起き上がりサマーソルトが絶対出せないからです。しかも、そのあとの投げはめ脱出にサマーソルトが使えないのは大きい。

また、ダルシムのヨガファイヤーを技が出かかったときにくらったときも同じように封印されます。このとき、はめ技をサマーソルトで返せません。ヨガはめ、せっかんはめどちらもバリバリに使えます。



この発見によって、ガイルにつけこむスキは少し増えたと言えるでしょう。この封印は熊谷のゲームガリバーに対戦に行ったときに桶川の対戦軍団に教えてもらったものです。

対戦年代記

☆リュウ・ケン全盛時代

この時期、波動昇龍拳を極めたリュウ・ケンが圧倒的優位に立つ。唯一対抗したのが波動拳の間に合わないジャンプを持っているブランカ。

当時リュウ・ケンは、すでに波動昇龍拳のほか、波動大足払い、ジャンプ小キック→投げ、小足払い連打→投げなどのバリエーションを持っていた。

その後、リュウ・ケンの天敵としてダルシム出現。しかし、ダルシムの天敵として同時にブランカも出現していた。

☆過渡期

他のキャラの対リュウ・ケン研究がさかんになる。ガイルの遅いソニックブーム追いかけ、春麗の大足払い空振り投げなどがリュウ・ケンを脅かす。しかしこれらの反撃に対し、リュウ・ケンはジャブ昇龍拳、アッパー昇龍拳という強力な必殺技で対抗する。

このころ、ザンギエフにスクリューはめも発見され、ザンギエフマニア増加。ダルシ



ムは逃げ大パンチ・キックやヨガはめを開発し、株が上がる。

☆3強台頭時代

リュウ・ケンはガイルに完全対応され勝てなくなる。また春麗にも苦しめられる。

ダルシムにせっかんはめも発見されブランカには強くなったが代わりにガイル・春麗に苦しめられることになる。春麗の対ダルシムの中パンチ連打、本田の無敵スーパー小頭突きが発見される。

☆現在は

ガイル最強の座を維持しつつも、対ガイルの対策は進む。ダルシム、春麗、リュウ・ケンならある程度の割合で勝てるようになる。

春麗対本田が一進一退の攻防を続け、ザンギエフはスペシャリストが異常にパワーUP。ザンギエフに限らずスペシャリストの腕が飛躍的に伸びる。

緊急大特報

SFⅡニューバージョン出る!

ゲーメストだけが知っている！その名前は…

ストリートファイターII′(ダッシュ)

今年度春の発売以来、プレイヤーを熱狂の渦にたたきこんだストリートファイターII。あまりにヒットしたため、伝説になったゲーム特有の〝デマ〟も数多く広まった。

「あるコマンドを入れると四天王が使えるんだぜ」

「リュウでも空中投げできるそうだ」

「バルログの爪を折った後、仮面も割れて点数が入るらしい」

君たちも少しは聞いたことがあるだろう。しかし、ほとんどが根も葉もないデマだった。

そのうち、「ストIIのニューバージョンが出るらしい」というウワサが風のたよりに聞こえてきた。私たちはまたデマかと思いつつ、カプコンに問い合わせたところ、なんと偶然なのか、本当にニューバージョンを制作中であることが明らかになったのだ。

くわしい内容はまだ全くわからない。だが、編集部からも日頃の読者のみなさんの意見をカプコン開発陣にしっかり届けたぞ。さらにパワーUPした8人の敵、四天王がきっとプレイヤーの前に立ちはだかるだろう。期待は裏切らないはずだ！待とう。期待は裏切らないはずだ！

対戦質問箱

カプコンの協力を得て、素朴な疑問、残された謎について答えてみようというのがこのコーナーです。

☆一番終わっている組み合わせは何か?

やはりザンギエフ関係でしょう。しかし、立ったまま吸いこむ立ちスクリューが開発されて以来、ザンギエフは少しずつパワーアップ。一時はどうしようもないと思われていた「ガイルVSザンギエフ」もそこまでガイルが不利でないことが明らかになりました。ガイルの中足払いを空振りさせ吸いこむ立ちスクリューの荒技は見るものを感動させます。

しかし、何といっても問題なのはザンギエフVSダルシム。ダルシムが中パンチを連打するだけで近づけません。

理論上はコンピューターザンギの見切りにスクリューはめを完璧にこなせば、ザンギのほうが強いかもしれません。しかし、ザンギ石の上にも3年修業しダルシムに5回に1回勝てればいいほうといった感じです。現実には。

☆ザンギエフの大足払いスクリューになぜ立ち上がり昇龍拳が出ないか?

大足払いスクリューはめに立ち上がり昇龍拳が出ないことが多く、意地になって「出ね〜」とか言ってボコボコにされてました。しかし、リュウ・ケン担当のYOU・Aに聞いたらあっさり謎を解いてくれました。

ザンギエフのスクリューはめにはまったとき、だいたいスクリューをかけられて倒れているところから起き上がり昇龍拳を出そうとします。

しかし、倒れているところを見ると、通常の投げのときとは逆に、頭が相手のほうに向いて倒れています。つまり、逆を向いて倒れているわけです。

もうおわかりでしょう。ザンギのスクリューパイルドライバーの後は、逆向きに起き上がり昇龍拳のコマンドを入力しなければならなかったのです。





☆春麗とガイルの空中投げの間合いはどのように違うか?

この質問はカプコンに聞いたところ、くわしい資料を送ってもらいました。右の図を参照してください。春麗の間合いのすさまじさが感じられると思います。

☆対戦プレイで異種格闘技をすると必ずどちらかが有利・不利になります。対戦の面白さは、ハンデがありすぎると損なわれると思いますが…。

ここでは、編集部とカプコンの2人対戦プレイヤーの意見を載せてみました。

●私のまわりの対戦の今に至る経過を振り返ってみると、リュウ・ケンを倒すため他のキャラを始めた人が多かったように感じます。異種格闘技が流行するのは必然の成り行きだったと思います。

しかし、現実にはガイル、ダルシムが本田、ザンギエフに対してかなり差をつけています。私個人としては、ここらへんの組み合わせ以外はまあ許せる範囲（一発逆転が可能）と感じています。

異種格闘技は、必ず有利・不利が出るものです。不利なはずなのにうまい人に対しては、勝ちこなせなくても「うまいなあ〜」という敬意を払うべきだと思います。

（石井ぜんじ）

●開発当初はこれほど異種格闘技がはやるとは思ってもいませんでした。違うキャラなのですから、当然ジャンケンのように有利、不利があったほうが面白いと思ったし、もし同じ条件で闘うのなら、リュウとケンを選んでほしいというのがコンセプトだったのです。が、しかし、今振り返ってみると、あまりにも終わっている組み合わせが存在しますね。これはまずかったですね。最低限何らかの活路を見いだす方法を設けておけば良かったと後悔してます。開発中はリュウとケン以外にはあまり手が回らず、他のキャラの性能を把握していなかったのでこんなことになりました。ごめんなさい（何か謝ってばかりだな〜）。

ちなみに、今現在カプコンでは、ザンギ使いには「ごまめ」という制度があり（「おみそ」「みそ」ともいう）、1プレイ目に限り、負けてももう一度プレイできることになっています（普通は負け抜け制で、負けたら次の人に譲らねばならないという厳しいおきてがある）。（カプコン開発）

石井ぜんじ対戦の1年を振り返る

☆打倒リュウ・ケンへの第一歩

私が対戦を始めたとき、使っていたキャラは春麗でした。リュウ・ケンは、なんといっても昇龍拳が出ないと話になりません。やはりすぐ技が覚えられて相手を幻惑できる春麗でとりあえずやってみよう…。

しかし、この考えはすぐ捨てました。私の前に圧倒的に立ちはだかったのは2人のリュウ・ケン使いでした。命知らずと化した女が突っこんでいくたび、足払いでゴンと転がされる。そしてはど〜けんはど〜けんしょーりゅーけん。端に追い詰められた春麗は、もはや倒されるためだけに存在するようなものです。

当時は、リュウ・ケン全盛時代でした。唯一、波動昇龍拳が間に合わない獣人のみが覇権を争っていました。

そんなとき、風のウワサが流れてきました。ダルシムがリュウ・ケンキラーと呼ばれている。ガイルがリュウ・ケンに強いらしい…。

きっと、当時のほかのキャラの使い方はみな打倒リュウ・ケンが合言葉だったに違いありません。私自身、波動昇龍拳は無敵だと思っていま

した。

私は、風のウワサをたよりに、打倒リュウ・ケンを目標にガイルを始めました。一番初めに使ったキャラはガイルだし、少しでもリュウ・ケンに張りあえるなら…わずかな手がかりは、遅いソニックブームをうって追いかけていく。これだけでした。

やはり、現実は厳しいものでした。一瞬のスキをつかれて昇龍拳や足払いでころがされる。そして小足払いで星を出され、新たに発見されたジャブ昇龍拳で尾から尾へ。まったく反撃できずやられるガイルの姿に、ジャブ昇龍拳禁止と本気で思いました。

しかし、ソニックブームを撃った後の跳び蹴りを、立ち大キック・中キックで返せることがわかってから状況は一変しました。ガイルはリュウ・ケンを徐々に圧倒していきました。と同時に新たなタイプのリュウ・ケンを求め、ガイルは武者修行の旅に出ました。

ソニックブームをガードしてすぐ昇龍拳を出すリュウ・ケン。波動拳からとびげりで攻めてくるリュウ・ケン。ガイルがためている間に投げに来るリュウ・ケン。さまざまなタイプと戦い、相手の心理がガイルのコンピューターに分析・整理されていきました。

☆新たな格闘技を目指して…

そのうち、思いもかけないことが起きました。ガイルをやっているプレイヤーがいないからこそ始めたのですが、他の編集部員が続々とガイルを始めたのです。しかも、あのさんざん苦しめられたリュウ・ケン使いまでが…。

ここで当初の、「リュウ・ケンに勝つ」という目標をほぼ達成していた私は、ダルシムを始めました。というのはダルシムはあの奇妙で複雑な操作ゆえ、使う人間が少ない。しかも理論上ガイルに対抗できるのはこいつだけではないか。こう思ったからです。

ダルシムをやるなら、天敵はブランカ・春麗です。特に春麗を私は最も恐れ、女に会うたびに長い手足を伸ばす…こういう日々が続きました。

しかし、ここでまたまた意外な展開が起こりました。カプコンとの対決以来、私より一足先に「ダルシムを極め、ダルシム王とならん」と宣言していたある編集部員がガイル対策を完成してしまったのです。さんざん負け続け、私は悟りました。ガイルはダルシムより有利ではない…と。これを悟った瞬間に逆に対ダルシムへの攻略に光が見えてきました。

そして今…第3のキャラとして春麗を鍛えています。しかし、その裏には何カ月にも及ぶリュウ・ケンマスターへの夢が隠されているのです。人目を忍んで修業を積んだ昇龍拳が完成するのはいつの日か…。

カプコン開発より 対戦中毒NINの1年を振り返る

リュウ・ケン、この二人は私の一番お気に入りのキャラでした。飛び道具あり、無敵になる昇龍拳あり、小技ありで、いつかきっと世界最強になってやる!と思い、ひたすら技を磨いていました。かなりやりこみ、「よし世界の頂点がうっすらと見えてきたぞ」と思った瞬間。私の目前に緑の軍人と、奇妙なインド人が立ちはだかりました。リュウ・ケンの技はことごとく敗れ、あとには挫折感だけが残りました。「いや、しかし考えれば何らかの活路が開けるハズだ!」前向きな姿勢で、食事中や、寝る時でさえも頭のなかでシミュレートし、これはいける!となれば対戦を挑む。こんなことを繰り返し、だんだん打つ手がなくなっていくのに反比例して挫折感が大きくなっていきました。

更にダメ押しの、華麗な中国娘、ブラジルの獣人が私を苦しめます。「はど~けん、ど~けん、けん、けん……」彼らの声がこだまし、そして静かになった時、私はリュウ・ケンに見切りをつけました。また彼らもそんな私に愛想をつかしたかのように、自然に私から遠ざかっていったのです。

でも私はリュウ・ケンが大好きです。何と言ってもストIIのなかで一番好きな技は「昇龍拳」なのですから。

無敵なハズの(?)のリュウ・ケンが敗れて、少しいじけていたところに、悪魔のささやきが聞こえてきました。「鋼の肉体を持つロシア人、ザンギエフを知っているかい?やつの吸い込みはすさまじいんだよ。3発入ればKOさ!」スクリューパイルドライバーの魅力に取りつかれた私は、その日からレバーを回しまくりました。まさに彼には麻薬的な魅力があります。トータルしてみたら負けのほうが多いけれど、スクリューが入った時の気持ちよさといったら……。

しかしある時ハッと悪夢から目覚めました。「これではいけない、最強の格闘家を目指す夢はどうしたのだっ!」

こうして私はザンギを卒業し、人間的にも一歩成長したのでした(そんなわけないか)。

敵を知り相手に勝つ!!

なぜリュウ・ケンは敗れたのか?初心に返って考えてみました。そういえば私は他のキャラをあまり使ったことがない。相手の心を知らずして、どうして勝つことができようか?よし、これからはいろんなキャラを使ってみよう。

やはり頂点を目指すならガイルです。しかしなぜ今までガイルを使わなかったのかというと私はタメ系統の技がとても苦手だったのです。ためて~それっ、うぅっ、で、でない。いやいやくじけるな。練習練習。ためて~それっ、ぶん(パンチの空振り)。ダ、ダメだ~俺には向かん。ガイルはあきらめました。しかし、この時の練習はムダではなかった。あとでしっかり生きてくるのです。

よしそれならダルシムを使おう。彼なら波動拳と同じ操作だし。しかし皆さんご存じのとおりその考えは甘かったのです。彼の操作は独特のもので、覚えるのにかなり時間がかかりました。そうこうしているうちに一時は最強といわれたダルシムに、だんだん対策が練られてきました。私の上達はストップしてしまい、極める前にあきらめてしまいました。

さて、残りキャラが限られてきました。でも、春麗は速すぎて、思うように操作できないし、本田は決定打に欠ける、ブランカはローリングが出なかったら面白くないし(タメは苦手)…あれ、出る出る。俺にもローリングが出せる!そうか!ガイルの時に練習したのが良かったんだな。よし、これからはさすらいのブランカ使いになるぞ!というわけで、現在ブランカ修業中です。

でも私は最初の夢を忘れてはいません。いつか全キャラを極めその心を理解し、リュウ・ケンに返り咲く。そして、昇龍拳で世界制覇を目指すのだ!(ムリかな?)

編集部四天王

石井ぜんじ…初期から打倒リュウ・ケンのためにガイルを始める。と同時にザンギエフも練習するが、ガイルの王座を守るためガイルに専念。

その後、ガイルを取られた時のために春麗、ダルシム、リュウ・ケンを研究する。その中からダルシムを選び、ダルシムのスペシャリストを目指す。

熱い闘いは好むが、勝負がかかると突然堅実になり、相手の心理を読もうとする。しかしそれを逆につけこまれることも多い。

昇龍拳の出ないリュウ・ケンを、いつか自在に操るため陰で修業を積む対戦の分析屋である。

山河悠理…幼少のころから獣人を愛し、世界の獣王になることを誓う。初期は本田とブランカを使い、特にダルシムを大いに苦しめた。

その後昇龍拳にめざめ、みずから「基本」と称するリュウ・ケンを始める。さらに春麗・対ガイル専門のダルシムを経て現在はザンギエフの立ちスクリューに燃えている。

彼の恐るべきところはその反応のスピードにある。背中から吸いこむ春麗の空中投げ、昇龍拳の間に合わないブランカのとびげりなど、強烈な攻撃力は他の追随を許さない。いわゆる「待ち」の戦いを好まない、生粋のファイターである。

YOU・A…初期にリュウ・ケンで黄金時代を築く。その後ほかのキャラが台頭するにつれ、ガイルもたしなむようになる。以来、リュウ・ケン・ガイルの研究に没頭。

彼に限っては他のキャラはほとんどと言っていいほど使わない。徹底的にキャラを絞って究極の戦い方を目指している。

そのプレイぶりは研究され尽くしたコンピューターそのもの。フェイントさえも複雑にパターン化されている。特に春麗に対しては研究が進んでおり、その完全対応はスキを見せない。

ダルシムはやらないと宣言しており、次にやるのは春麗か。

C・LAN…主にリュウ・ケン、ダルシムをプレイしていたが、カプコン対決で敗退して以来恐るべき変身を遂げた。初期からダルシムを愛用し、ダルシム王を目指す。

その後リュウ・ケンのハイスコアを狙うようになり、対戦でも強力なリュウ・ケン使いとなる。普段はあまり使わないが、すべてのキャラを使いこなすオールラウンドプレイヤーとなっていく。

その戦いぶりはダルシムそのもので、奇襲を得意とする。敵の焦りを誘い、突然逆襲に転じる駆け引きのうまさは天性のもの。最近はガイルで対リュウ・ケンの修業を積んでいる。

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
パズル係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
答え	

難易度：

キリトリ線

スト Ⅱ すごろく 勝者は誰だ!!パズル

◆GAMEST◆ 2月号プレゼント◆

◆88ページのゲーメスト2月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店 ②ゲームセンター ③その他

Ⓑ：1番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

なんと、出題だけでハガキがうまってしまった!!ので、答えだけ書くのではつまんない!!という人はゼヒゼヒ官製ハガキで送って下さい!!よろしく。

"勝者は誰だ?"パズル

はーい。みんな、ストIIバトルすごろくのルールは判ったかな? 今号は12月号に続いて、またもやパズルのページがもらえなかったんで、むりやりこんなところに割り込んでみました。さあ、みんなで「ちゃんとパズルにページを廻せ」と編集部に抗議の手紙を送ろう。………頼むよ、ホント。

(解き方)

さーて、今回のパズルは、ストIIバトルすごろくの、戦闘ルールを使っての、模擬戦パズルだ。

戦う相手は四天王。すごろくの戦闘ルールに従って、戦闘を進めるが、このパズルでは、さらに次のようなルールを追加する。

①各々のキャラクターのサイコロは下に示された表の順に出るとする。

②「?」のダメージも、サイの目表の次の目によって示された数となる。

③表の最後までいってしまったら、表の始めに戻るとする。

④ダブルノックアウトになったら、続けて再戦とする。

⑤レベルなどは考慮しない。

さて今月の解答は「以上の条件に従って戦闘を行ったとして、バイソン→バルログ→サガット→ベガと四人を順に勝ち抜けるのは、8人のPC(プレイヤーキャラ)のうち、いったい誰でしょうか」というものです。さあて、君のお気に入りキャラは、はたして勝ち抜けるかな?

しめきりは1月20日必着。

正解者の中から5名に、魚網鴻離(ぎょもうこうり)になるかもしれない「豪華な粗品」を送ります。

難易度アンケートも継続実施中です。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答をね。

11月号のパズルの解答と当選者の発表は、次号の予定。もうしばらく、待っててねー。

各キャラのサイコロの目

バイソン	6 3 6 4 5 5
バルログ	3 5 5 4 6 5
サガット	5 5 4 4 1 5
ベガ	3 3 3 4 2 5

プレイヤー

5 5 1 4 6 3 1 4 3 2 1 6 6 4 3 4 3 5 1 6 5 2

出題:APAPA

ここに41円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(2月号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢( )歳 性別(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話( )	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 ⑥その他( )	
希望する賞品の番号	

ここに41円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

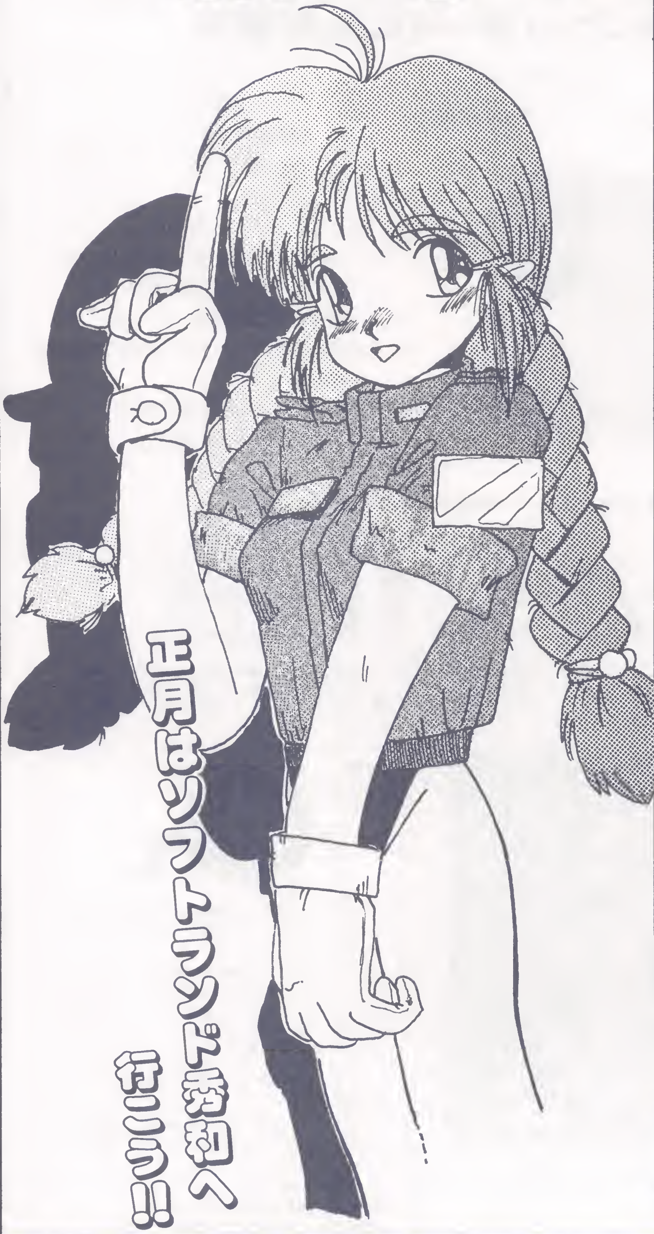
マスコット・キャラクター係 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢( )歳 性別(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話( )	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 ⑥その他( )	

1/2より

新年大特価!!



〈KONAMI〉	
パンクショット	¥ 38000
出たな!!ツインビー	¥ 50000
クライムファイター	¥ 43000
エスケープキッズ	¥ 70000
ゼクセクス	¥130000
サンダークロス	¥ 40000
サプライズアタック	¥ 28000
グラディウスIII	¥ 34000
グラディウスII	¥ 45000
サラマンダ	¥ 30000
A-JAX	¥ 36000
〈TAITO〉	
ルナーク	¥ 90000
ヴォルフィード	¥ 80000
アクロバットミッション	¥ 87000
ヘビーユニット	¥ 10000
フリップル	¥ 5000
ミズバク大冒険	¥ 98000
MJ-12	¥ 95000
タツジン	¥ 40000
ドッジボール	¥ 8000
ウイッツ	¥ 3000
〈データイースト〉	
ダークシール	¥ 38000
デスブレイド	¥ 98000
ロボコップ	¥ 30000
ロボコップII	¥ 80000
スタジアムヒーロー	¥ 5000
〈NAMCO〉	
ピストル大名の冒険	¥ 30000
ワールドスタジアム'89	¥ 33000
デンジャラスシード	¥ 35000
ローリングサンダーII	¥ 90000
ランパート	¥ 20000
バーニングフォース	¥ 90000
KLAX	¥ 4000
ギャプラス	¥ 18000
マッピー	¥ 15000
〈SEGA〉	
ムーンウォーカー	¥ 38000

コットン	¥ 60000
獣王記	¥ 3000
琉球	¥ 25000
ブロクシード	¥ 34000
エイリアンストーム	¥ 43000
フラッシュポイント	¥ 23000
MVP	¥ 34000
オーライル	¥ 35000
〈カプコン〉	
ファイナルファイト	¥110000
ストリートファイターII	¥200000
ザキングオブドラゴン	¥128000
チキチキボーイズ	¥120000
大魔界村	¥100000
虎への道	¥ 20000
F1ドリーム	¥ 15000
ラッシュ&クラッシュ	¥ 15000
〈アイレム〉	
イメージファイト	¥ 30000
R-TYPE	¥ 23000
R-TYPE II	¥ 30000
Xマルチプライ	¥ 28000
最後の忍道	¥ 27000
大工の源さん	¥ 49000
エアデュエル	¥ 38000
〈その他〉	
オメガファイター	¥ 18000
ゴモラ	¥ 28000
雷牙	¥ 43000
忍者龍剣伝	¥ 30000
ワイルドファング	¥ 28000
スーパーバレーボール	¥ 29000
パイプドリーム	¥ 28000
ストリートスマート	¥ 35000
ゴールドメダリスト	¥ 13000
ブロックアウト	¥ 9000
バルーンブラザーズ	¥ 3000
ウルトラマン	¥ 58000
ダブルドラゴン	¥ 18000
ダブルドラゴンIII	¥ 39000
コンバットライブス	¥ 38000

その他 いろいろあり。

SGV-8



標　準 ¥34,800
RGB ¥29,800

NEO・GEO



¥40,000

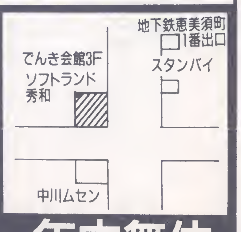
※価格表請求は62円切手2枚同封の上、下記へ

ゲーム基板
販売・輸出

ソフトランド秀和

営業時間 10:00〜19:00　TEL 06-649-7177

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9（でんき会館3F）



年中無休

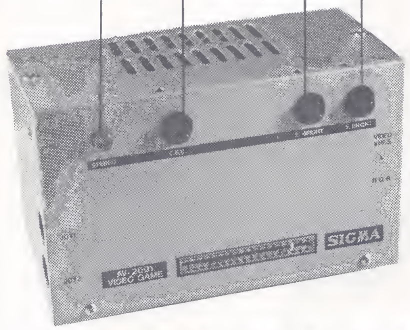
ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-2001

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-2200を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル
AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(3323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス 03(3760)6630　テクナート 06(643)7641



型番AV-2001 ¥25,000 付属品；テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

別売コード	
RGB21コード	¥3,500
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

* AV-2001をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のΣ-2200と接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)
* ソケットの配線はSAM規格

究極のPRO-STICK!! Σ-2200TURBO

ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・Fコン対応

型番Σ2200TB ¥12,000



この特殊SWのA、Bはお客様が考えてご使用されたり、またはお客様の特別注文のときに使用するSWで現時点ではなんの機能もありません。

(注)本体だけでは使用できません。別売りコードが必要です。

S-9用
Σ-2200用
別売コード



* メガドライブ用コード(型番コードMD)…¥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)…¥2,000
* マスターシステム&マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* Fコン用コード(型番コードFF)……¥2,000

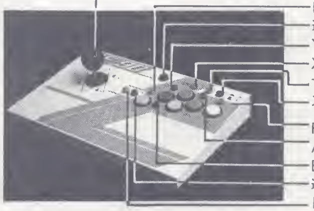
Σ-2200TURBOの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

NEW メガドライブ用 ¥4,000
RGB21ピンコード

スーパーFコン用PRO-STICK

型番SF-90 TURBO



¥12,800

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヵ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

↓↓↓バーゲンセール開催中!!'92年もよろしくお願い致します。《年末年始休暇12月27日〜1月5日》

各種コントロールボックスも下取りを開始しました。

下取り適用機種
- ❂KIC'S91(A)(C)タイプ
- ❂シグマAV(9)(999)(2001)
- ❂SVG-8(標準)タイプ
- ❂KIC045DX(A)(C)タイプ

以上の下取り価格は電話でお願いします。

基板で遊ぶための最低条件は、まず下記の写真のコントロールボックスが必要になります。それぞれ違った特長を持っていますので自分に合った商品を選びましょう。次は基板ですがコントロールボックスと基板の間につけるケーブル(ハーネス)が必要です(このハーネスは基板とコントロールボックスに合わせて当社でお作りしています)。ゲーム基板自体はむき出しですがグラスファイバーという素材でできていますので素人の方でも使い方を間違えなければ半永久的に維持も可能です。
これから始めるかた、お電話お待ちしています。



☆OLDゲームからNEWゲームまで基板在庫3000枚以上。
☆基板はすべて品質万全。2度のチェックで故障はほとんどなし。
☆価格もどこの店よりも安い低価格。基板の買い取りもいたします。
☆新製品も(コナミ・ナムコ・ジャレコ・セガ・カプコン その他)との取り引きがありますので発売日に即入手可。
☆これから基板を始めるかたでも懇切丁寧にアドバイスいたします。
☆基板の修理もサポート体制万全です。他店で買われた商品でも可。

TMゲームクラブでは全基板激安価格にて販売中

RタイプII ¥25,000	銀河仁侠伝 ¥18,000	バーニングフォース ¥93,000	未来忍者 ¥93,000
Rタイプ ¥20,000	空牙 ¥50,000	ファイナルファイト ¥95,000	ムーンウォーカー ¥48,000
アテナ ¥10,000	グラディウスII ¥48,000	フラッシュポイント ¥10,000	妖怪道中記 ¥28,000
A-JAX ¥38,000	サンダークロスII ¥98,000	マーベルランド ¥93,000	ローリングサンダーII ¥93,000
カダッシュ ¥30,000	ストリートファイターII(新) ¥228,000	魔獣の王国 ¥78,000	ロッドランド ¥40,000

KIC



KIC'91 6ボタン対応は¥2,000高
- Ⓐビデオ端子 ¥35,000
- ⒷRPG・21P、15P ¥29,000
- ⒸⒶ+Ⓑ両方 ¥38,000

シグマ



- AV-2001(ステレオ) ¥25,000
- AV-9(モノラル) ¥20,000

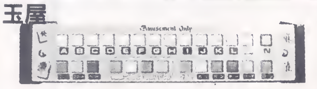
㊟Σ2200ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ2200ターボをご使用ください。

シグマ



- Σ2200ターボ ¥12,000
- メガドライブコード ¥3,000
- PCエンジン用コード ¥2,000
- パソコン用コード ¥1,500
- Fコン用コード ¥2,000

玉屋



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル ハーネス付
画面反転機能付 ¥8,000

TAMAYA GAME CLUB会員募集中！

- ・入会のかた全員にテレカ、またはポスターなどプレゼント。
- ・絶対お得なクーポン券により標準価格からさらに割引いたします。
- ・価格リストや新製品などの会報も送付いたします。
- ・会員のみの高額基板プレゼントコーナーもあります。
- ・今後イベントなども企画しています。
- ・会員カードを全員に発行します。このカードはクーポン券がなくても¥3000の割引ができます(基板のみ)。
- ・資料販売リスト希望のかたは62円切手2枚同封の上玉屋GM係まで。

玉屋



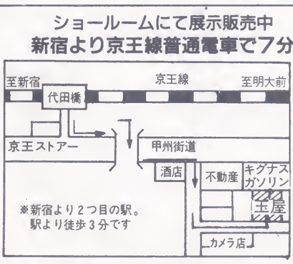
TMRGBエキスパンダTMゲーム
- TMエキスパンダ ¥14,500
- MSXアダプター ¥2,500

(新型は、ヘッドフォン端子付)

求人募集

職種：サービスエンジニア
年齢：20歳以上
詳しいことはお電話でお問い合わせください。

ショールームにて展示販売中
新宿より京王線普通電車で7分



営業時間 AM10:00〜PM7:00(平日)
AM10:00〜PM5:00(日.祝)
定休日毎月第2、3日曜日

PCBエキスパンダ・15Pしかない15kHz対応モニターに21Pを増設。21P入力端子には、同期分離回路内蔵。15Pでは、同期のとれなかった基板等が鮮明に映ります。15P・21P自動切換
※MSXのみ別売MSXアダプター¥2,500が必要になります。

振込先 松沢信用金庫代田橋支店 (普)0196301
TMゲームクラブ

ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
基板の予約も受付しています。
基板の価格は常に変動していますので、電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

基板売買のトータル・アドバイザー
TMゲームクラブ
株式会社 玉屋

〒168 東京都杉並区和泉2−1−26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

キャプテンアメリカ AND THE アベンジャーズ



先月号で紹介したアベンジャーズ。今回からは攻略に入って行くぞ

KAL

まだまだあった キャプテンアメリカ

基本的なことはだいたい先月号で説明ずみなのだが、その後の取材などで操作系その他にまだ秘密があることが判明！そのすべてを気合で（そして デコさんの好意とともに）聞きだしてきたので、まずは操作方法から詳しく解説していこう。

この自由な操作感覚がイイ!!

8方向レバーと2ボタンで操作を行うのだが、レバーはマイキャラの移動、Aボタンでアタック、Bボタンでジャンプとなっている。

レバーを同じ方向に2回入れるとダッシュ。そしてダッシュ中にAボタンでダッシュアタック。

Bボタンのジャンプは、短く押すとショートジャンプで、長く押しているとロングジャンプ。このジャンプ中にAボタンで2種類の攻撃（ジャンプアタックの小と大）が可能。

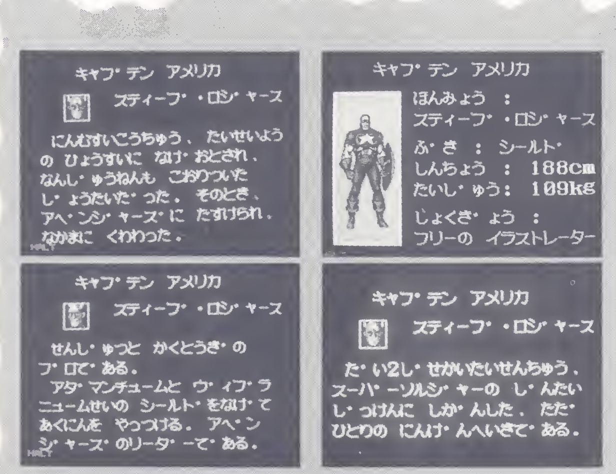
画面内に置いてある物、落ちてる物、およびボス・中ボス以外の敵キャラの近くでAのアタックボタンを押すと、それらのモノを持ち上げることができる。当然投げすてることもできる。また、Aは、押し続けることによってキャラクターに「ガード」体勢をとらせることもできる。

A＋Bで各キャラの持つ飛び道具で攻撃することが可能。

さらにこのゲームには横スクロールのシューティング面があり、AでもBでも弾が撃てる。通常面と同じようにガードもできる。

最後に主人公たちはライフ制で、ゼロになるとゲームオーバー……と、ここまではすべて先月号で説明ずみなわけだけれども、後から判明したモノや私が勝手に思い込んで書いたモノの訂正なども含めて、キャラごとの対比などをまじえながら、ここでもう1度説明しようと思う。

アクションゲームはどんなものでもそうだが、このゲームは特にマイキャラの操作を自在にこなせるかどうかが先へ進むためのコツとなっている。この操作説明は心して読むように。



奥義！ダッシュ投げ

そうなのだ。以前はなかった操作方法なのだが、「物持ってるからってダッシュできないなんて不便だよなぁ。やっぱできたほうがいいよ」（企画開発者、プログラマー談）ということで追加されたらしい。ついでに物を持ちながらのダッシュ中にAのアタックでダッシュ投げができるのだが、これが強い！普通ならザコ1匹（orボス1体）しかヒットしないところが、貫通して横一直線に飛んでいくのだ。

特殊な場合を除いて、物をつかんだら「ダッシュ投げ」と心に決めておこう。

投げるついでに言わせていただくと、先月号で「飛び道具攻撃は敵にガードされることもあるが物投げつけ攻撃は必ずヒット」などと堂々と書いてしまったが、あれは大マチガイ。どちらの攻撃法もガードされる時はされる、のだな、これが。攻撃力（あたえるダメージなど）もほぼ同じ、ということなので、安心して飛び道具攻撃してくれたまえ。

ちなみに物を持っていると中ボスやボスとの演出（セリフ）時の決めポーズをしないので、そういう細かいところにこだわりを持つ人（私はそう）は、ボス前には両手をあけておこう。

奥義その2 ダッシュアタック

先月号の説明ではコケにしてしまったが、実は強いぞ！

このことに関しては頭が上がらない。アイアンマンが一番笑えるということに変わりはないのだが…。

出し方はダッシュ中にAのアタック。物を持っているとダッシュ投げになる。具体的な使い方としては、「投げつける物がなく、ザコがうようよしている」ような時に、たくさんの敵をまとめて蹴散らす目的でだす、といった感じ。


実は意外と気持ちいい。やみつきになる。

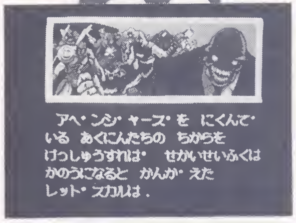
レーザー兵などがレーザーを出そうとしている場合なんかは、逆に自分がくらってしまうが、ただのザコの集まりには（ボスなどにも！）効果絶大だ。ダッシュ投げと共におおいに活用しよう（最後に、ただのダッシュならヴィジョンが最も笑える…）。

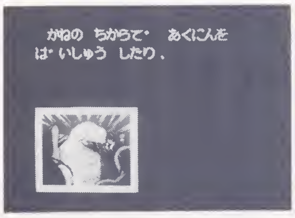
㊙技 三角蹴り

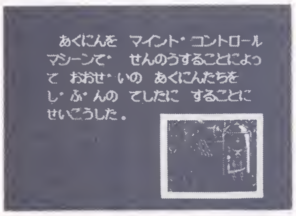
C・アメリカとホークアイのみ可能な技だ、と思う（うぬぬ、言いきれないのう…）。

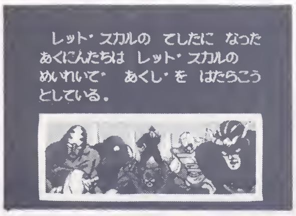
壁に向かってジャンプしたら、レバーはそのまま壁のほうに入れっ放しで、アタックボタンを長めに押す。最初はちょいとやりづらいかもしれないけど、結構細かいところ、

ストーリーだ!!

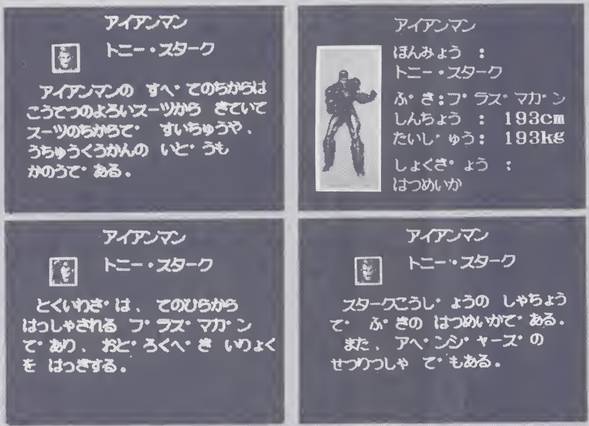


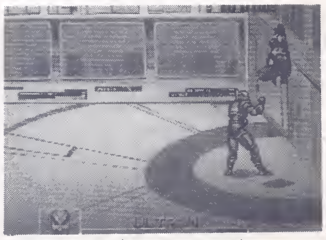











無理に狙いすぎるとやられるぞ。

意外なところで役に立つから覚えておこう。ジャンプは長め（少なくとも小ジャンプでは無理）のほうがいい。

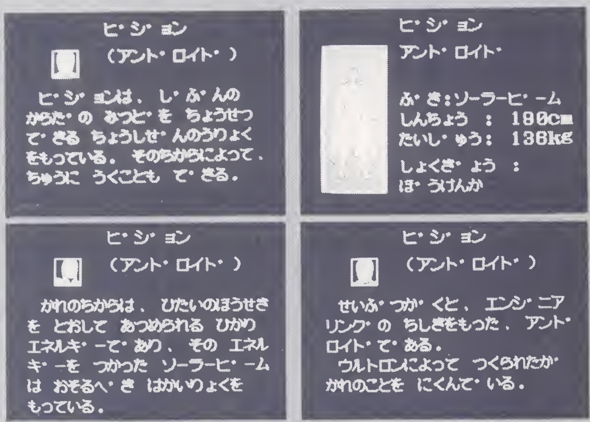
秘奥義！ 自己犠牲技

これは新たな操作法ではないのだが、敵にあたえるダメージが最大級なので一応書くことにした。ただし、邪道な技なので、この記事を読んでいる開発スタッフの方々の白い視線を今から感じている。

やり方はいたって簡単。何か物を持ったら、投げずにそのまま歩いていき、やっつけたい敵と重なってしまう。その敵が攻撃してきたらマイキャラはダメージを受けると同時に持ってた物を落としてしまい敵はそれに当たって（爆発する物——自動販売機など——ならさらに爆風に当たり）超ダメージを受けてしまうのだ。


ぬォー！いきなりこの体力！正に諸刃の剣…。

自分の体力を犠牲にするためザコキャラなどやる必要はないし、強力な攻撃をしてくるボスなどに使用するのも考えものだが、体力に余裕がある場合で、どうにも気が短くて仕方がない、という向きの人なら一度くらい使ってみても構わない…かな。



NORMAL ACTION

さてここからは前に説明した、ノーマルな操作を各キャラ対比で解説していこう。

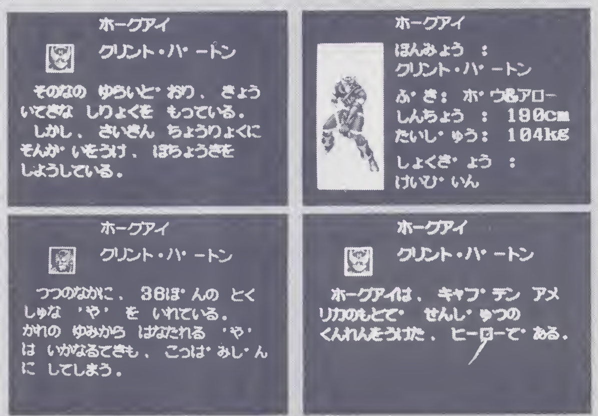
まずAをたたくだけの連続攻撃。使う利点は特にない。が、そこが通常攻撃の由縁でもあるのだ。利点は特にないが不利な点も特にない。強いて探せば点数が高いことと、逃げ回りながらせこせこ戦うよりは気分がいい、といったところだろうか。

各キャラ別に、特にこのキャラがリーチが長い、とかダメージが大きい、といったことはないようだ。技をだしている時間の長さはキャラごとに違うので、攻撃し終わるまでの所要時間に差がでてくる。例えばC・アメリカやアイアンマンは素早く攻撃し終わるのに対し、ヴィジョンとホークアイは攻撃し終わるまでにちょっと（ほんとにちょっと）時間がかかる。

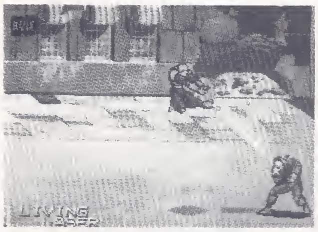
このことがどういう時に影響してくるのかというと、ある敵を連続攻撃中、背後から別の敵が接近してきた…という場合だ。はっきり言って途中で攻撃をやめて素早く対策を考えだせばいいだけのことなのだけれども。ちなみにこういう場合はジャンプで逃げてジャンプアタックか、ダッシュアタック、または、目の前の敵を（中ボス、ボス以外なら）持ち上げて（この場合、少し近づかないと持ち上げられないぞ）背後から接近中の敵にダッシュ投げ…などが考えられる。

ついでにいっておくと、技と技の合間は違うけども、技


ホークアイのアクションが結構格好いい。



を出している間は無敵だ。
次はA+Bの飛び道具攻撃。これはキャラによってかなり違いが見られる。唯一同じなのはその威力だ。それ程強くはないが、危険を冒してまで通常攻撃をするのなら、飛び道具攻撃のほうがぜんぜんい い、というくらいか。
違いが見られるのは2カ所。ボタンを押してから飛び道具が発射されるまでにかかる時間（モーションの長さ）と、弾が飛んでいく速度。
まずモーションの長さからいくと、素早い順にホークアイ、アイアンマン、ヴィジョン、C・アメリカ。次に弾が飛んでいく速度だが、C・アメリカが最も速く、次いでアイアンマンとヴィジョンが同レベル。弾のスピードが最も遅いのがホークアイとなる。
つまり、ホークアイの矢はかわされる可能性があるものの、中間距離で連射するには最も適しており、この飛び道具攻撃だけでも結構いける。逆にC・アメリカは、遠くの敵を狙い撃ちするのにはいいのだが、モーションがながいために連射には向かない。
この飛び道具攻撃はジャンプ中でもOKなので、空中に浮かんでるザコを落とす時などに活用しよう。
お次はガード。Aを押し続けることでなる。その特徴と


例えば、こんなモノまで防げる。

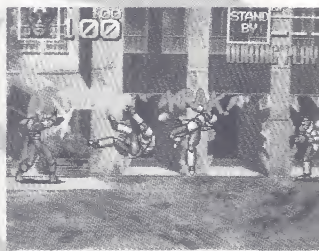
して、ザコの撃ってくるレーザーや弾丸などは防げるものの、直接攻撃やボスのだす「ぶっとい」レーザーは防げない。が、モノは試し。意外なモノまで防げたりするのだ。
このガードの中ではヴィジョンだけが特殊で、他の3人が防ぐのに、ヴィジョンだけはすり抜けるのだ。
ガードしながらの移動も可能だ。
次にこのテのゲームでは常に重要な位置を占めるジャンプ攻撃だ。このジャンプ攻撃については、先月号の説明を読んでいただければ1発なのだが、とりあえず各キャラの攻撃法だけでも説明しておこう。
C・アメリカとホークアイは、小ジャンプからのシールドアタック（ボウ・アタック）と大ジャンプからの跳び蹴りの2種類。
シールドアタックは「小ジャンプ～」から想像できるとおり、自分のすぐ前の敵を倒したい時に使う。跳び蹴りは言わずもがな、だろう。
アイアンマンとヴィジョンは小ジャンプからのパンチアタック（効果の程は前者に同じ）と大ジャンプからの光線攻撃。前者の跳び蹴りと光線攻撃の大きな差は、跳び蹴りは結局のところ敵に突っ込む形になるのに、光線攻撃は撃った後も移動して逃げたりできる、という点だ（もちろん着地するまでの間だけど）。

横スクロールのシューティングシーンでの自機の特徴およびその説明

横スクロールのシューティングをやるわけだが、空を飛べないC・アメリカとホークアイは、脇役のワンダーマンが持ってきてくれる乗り物に乗って戦うことになる。ただしこれは空中面のみで、水中面と宇宙面では4人とも同じように平べったい（長方形）当たり判定になる。
つまり、空中面でのC・アメリカとホークアイは正方形の当たり判定で上下幅は広いといいたいのだが、前後の長さは短いし、実際にプレイしていて気になる程のものでもない。のだが、弾（シールド）の当たり判定が大きいC・アメリカはいいとして、弾（矢）の当たり判定が小さいホークアイはいいとこナシって感ジ。
以上で操作関係はおそらくすべて説明したと思う。
攻略に入る前にどのキャラがいいのか考えてみると、クリアを目指すならやっぱりアイアンマンでしょうな。ビームがなんといっても強い。一番クリアしづらいのはC・アメリカかな。でも「C・アメリカはステイタスですからねェ。やっぱりアイアンマンで入って最後はやっぱりアメリカでクリアしなくちゃ」（企画ー氏談）とのこと。う～ん、ナットク。C・アメリカでパコパコ敵を殴りながらプレイしてる時のほうが楽しいもん。
ということで、安全にクリアを目指す人にはアイアンマンを、それ以外の人（他意はナシ）は好みのキャラでプレイしてくれたまえ。

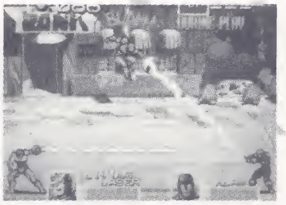
シーン1 恐怖の侵略者

スタート地点にそれらしく落ちている石ころ、まずはこれを拾ってみよう。そうしたら左斜め上へ行って待つ。
少しするとビルの窓ガラスを破ってやられザコが1人ずつ順番に、計3人出現するのでそこで右に向かってダッシュ投げをしてみる。どうだい、これでダッシュ投げの効果が分かったろう。そしたらすぐに飛び道具攻撃でもしてみればあっという間にザコ3人あがり、だ。
次に出てくるシールドを持った奴は、飛び道具攻撃をガードしまくる。しかし、おや？上のほうに自動販売機がある。ベンチでも構わん、投げつけてしまえ。なんならそのまま近づいていき、シールドザコそのものを持ち上げてしまえばいい。こいつはただそれだけの存在だ。
さて、その直後に再びやられザコが出現するが、こいつには注意せよ！
ここで、私は重大なヒント（秘密）を読者の皆さんにあたえてしまおう、と考えている。それは次のようなものだ。
実は、やられザコはその行動によってタイプ別に5つに分けられ、ここに出てきた奴は俗に〝撃ち返しザコ〟と呼ばれていて殴りにいくと素早い反応で必ず殴り返してくるという強者なのだ。こういう危険な奴には近よらずに戦うのが定石。わかるね。
ゲームプレイ中、こういった「たかがザコ」の動き1つ1つに目を配っている人とそうでない人では必ず差がでる、肝に銘じておこう。
その先にこの面の中ボス、

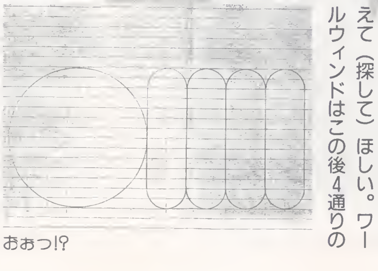


うおおりゃぁー!!

リビングレーザーとクラウが現れる。
とりあえずは石ころをダッシュ投げしてどちらか一方にでもダメージをあたえておく。その後素早く右上へ行って瓦礫をつかみ、普通投げ。なぜダッシュ投げではなく普通投げなのか？普通投げは当たってダメージをあたえた後、うまくすると足元に落ちた時点でもう1回ダメージをあたえられるからなのだ。ボスクラスの敵には普通投げ、覚えておこう。
ただし、ここの中ボスが横に並んだ時などはダッシュ投げを使うこと。
2人を相手にするのは面倒だよという人は、リビングレーザーとクラウが同じ場所にいる時に、あの秘奥義を炸裂させてもいいだろう。アイアンマンとヴィジョンは大ジャンプの光線攻撃で戦うのもいい。


上下に移動しながらやるのがいい。

ビームを発射した後違う場所まで移動して着地する、というのを忘れずに。ちなみに、この2人のビームは特別に防げるぞ。しかし背中側は防げないので注意しよう（ヴィジョンは別）。
遠くからいきなりダッシュアタックをかますのも1つの手。
1面で問題になるのはあとはボスだけだが、その前のバウンドザコと怪力ザコの所は、ジャンプアタックで切り抜けよう。
ボス、ワールウィンドが最初に投げつけてくるドル袋は、当たるとしっかりダメージをうけるので注意。やはり最初にドラム缶を投げつけるのがいい。とにかくワールウィンドが竜巻化するまで、そこいらに落ちている物を片っぱしから投げつけよう。
さて、問題になるのは竜巻と化したワールウィンドだが、奴の1回目の動きはパターンである。ということは探せば……。ここはやはり自分で考えて（探して）ほしい。ワールウィンドはこの後4通りの動きをし、5回目には最初の1回の動きをする。


おおっ!?

アイアンマン&ヴィジョンは光線攻撃で、C・アメリカとホークアイはダッシュアタックを上手に使って戦おう。半キャラずらしアタックがけっこういけるぞ。
秘奥義を使えばいきなりゲージ半分以上減らせるが……。とにかくワールウィンドは比較的強いボスなのでくじけぬよう、頑張ってくれ。
次号では、さらに気合の入った記事を目指すので、ぜひ期待していてほしい。1面でも「ここは…」という所はまたフォローするつもりなので、特に説明してほしい所のリクエストがあればどんどん送ってほしい。

サンダードラゴン

SOL BOMBを使う場所を決めろ！

©NMK／TECMO

アミパラで『22世紀まで残しておきたいで賞』を獲得だ。めざせノーミス1周クリア 8面はパターン化しないとクリアはツライぞ！

ああるじーぶー

8月に発売された「サンダードラゴン」ですが、敵弾がよけにくいということで、みんな敬遠していたんじゃないかな？これは敵弾が画面の左右スクロールスピードの半分のスピードでスクロールに一緒についてくるように作られているからなのです。

「サンダードラゴン」は、こういうゲームだということを認識してもらって、さっそく攻略に入っていきましょう。

今回の攻略ではかなり安全策に走っています。もちろん㊟なしということで話を進めます。しかし、ある程度の連射力があることがプレイする条件です。

先に進むためには…

①適切な武器選択

基本的には前方向をかなりカバーする①番を使用するのがいいと思います。

しかし、①番はショットパワーが弱いので、場所によっては他の武器を使いましょう。

例えば、3面の後半は②番がベストでしょう。②番は敵弾が見にくいのが難点ですが、ショットパワーは強く、ボスには有効です。

③番も最強レベルになっていれば、自機の真上に対してはかなり強いです。

④番はショットパワーは強いですが、弾と弾の間隔が大きいので、ザコがたくさん出る所には不向きです。弾も貫通しないし…。

②SOL BOMBを使う場所を決める、覚える

点かせを考えずに先に進むことだけを考えるならば、ボムをキツい場所（硬い敵が出てくる所、敵が一度にたくさん出てくる所、ボスなど）で必ず使えばいいでしょう。

必然的にボムを使用する場所は決まってくるハズです。

このような調子でプレイすれば、すぐに8面までは行けると思います。しかし、8面は難しいので、ボムをケチらずに使っているとボムが足りなくなり、死亡…ということになってしまいます。

8面のパターンについては後述します。

③SOL BOMBは緊急回避にも使える

弾がよけられずに死ぬ～と思った瞬間に、ボムを発射すると、すぐにソルボムが爆発してくれて自機は死にません。

これはかなり使えるテクですので、ぜひ利用してください。

また、ボム爆発中は自機は無敵なので、ボスや堅い敵に重なっても平気なのです。これを利用して、ボム爆発中にボスにめり込みながら弾を連射すると、弾の撃ち漏れがなく、ボスにかなりのダメージを与えることができます。

ソルボムの爆発は画面上にいる、すべての敵にダメージを与えるということも覚えておきましょう。

点かせに関すること…

○自機のショットパワーが最大（8段階目）になっている状態で、持っている武器と同じ番号のアイテムを取ると5000点入ります。

○SOL BOMBを8コ持っている時にボムアイテムを取ると1万点入ります（ボムは8コまでしかためられない）。

○隠れボーナス…10万点があります。ある場所をある程度うち込むと得られる。4面に1コ、5面に1コ、11面に2つあります。

その他のこと

○1UPの出し方

①☆を死なないで取り続けると、100点、500点、1000点、2000点～以降1000点ずつ点数が上がり、最高1万点（以後1万点のまま）まで上がりますが、初めて1万点の☆を取ったときに1UPは出現します。

ノーミスで行くと3面の中盤で出るハズです。

②4面の途中、隠れ1UPがあります。写真の場所に隠されています。撃ち込みましょう。



橋の先をうちこめばよし。

○隠れBOMBは6コあり、3面に1コ、4面に1コ、10面に2コ、11面に2コです。

適当に弾を撃っていれば出現してくれます。

○隠れ☆は空中面、宇宙面といった地上のない面の左右端に一画面おきに定期的に並べてあります。弾を撃っていれば、すぐに出てくれます。

○☆を5コ取るごとにソルボムアイテムが出現してくれます。☆はできるだけ取るようにすると、トクをします。

○自機の当たり判定は上部にのみあり、しっぽや下部にはありません。

○敵のランクは最高3周目まで上がりますが、難易度自動調整機能により、うまいプレイヤーだと1周目の4、5面で最高ランクになってしまいます。

○ボスは出現した瞬間から（輸送船で運ばれてくるものも同様）自機のショットでダメージを与えられます。

○ボスにはボム＋重なり撃ちがかなりダメージを与えられるので有効です。ボム爆発中は自機が無敵なのを利用したテクです。

○自機の通常ショット（真ん中の弾）はショットスピードが速く、3連射できるので、オレンジヘリやミサイルジェネレーターは自機のショットで撃つと早く壊れますよ。

ROUND 1

まずは装備を上げましょう。

①↔②アイテムしか出現しないので、①を連続して取ること。別に②でもかまいません。

青ヘリは奴の真下で撃ち込み、壊したら出るアイテムにかぶりつくようにします。すると必ず①が取れます。

中型の奴は壊すと必ず②の状態のアイテムを出します。②は画面の下のほうに降りてきて、また少し上に上がったときに①になるので、その時に取ります。

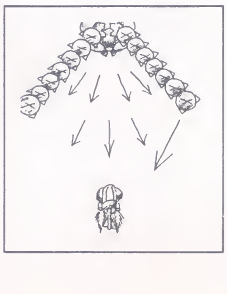
中型の奴は画面の出現と同時に速攻で倒すと2000点が入らないことがあるので、ゆっくりと倒したほうがいいでしょう。

ボス前で4万8600点あるのが普通です。

1面ボス　ガンアーム

連射や撃ち込みが面倒くさいならば、ソルボムを1発使えば、このボスは死んでくれます。

余力のある人は両手の白い部分を壊してから、ボス本体に撃ち込み、壊しましょう。



近づいて連射して、下に下がって弾よけ。

ROUND 2

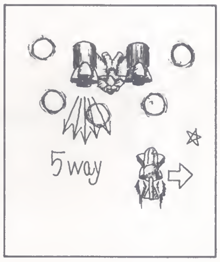
①で進めばOKです。画面の左右から出る茶色ザコ4匹×2は①の斜め弾で片側ずつ処理しましょう。

その直後に出る1面ボスみたいな奴は白い部分が左→右→左→右…と5WAY弾を撃ってくるので、右→左→右→左……とよけながら真ん中に撃ち込むこと。処理が遅れてザコが出てきてしまったら、ボム使用。

画面上方からオレンジヘリが1匹出ますが、こいつは3WAYを4回はいたあと、5回目に5WAYを出すので、早めに自機の真ん中のショットで壊しましょう。

後半に中型機が2匹出ますが、これらは直前で④に変えて、まとめて倒しましょう。

最後に青ヘリが2匹出ます。④で出現と同時に壊し、ボスのために①を2コ取りましょう。



オレンジヘリは出る場所を覚えておくこと。

2面ボス ガンロボ

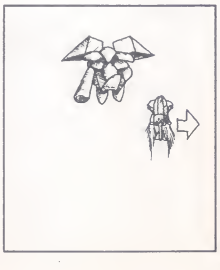
速攻で倒すならば、②で戦うことを勧めます。まず、ザコ3匹を倒したあと、オレンジ色のボス本体に撃ち込み、左右のミサイル砲台が壊れたら、ボスが右に移動するのでいっしょに右に動きながら撃ち込みます。

そのまま右にいるとザコが出るので、そいつを壊すとボスがまた右に移動してくるので、また連射して終了。

①で戦う場合は画面の左側にいてボス以外のザコをすべて壊したあと（ザコの数には限りがある）、ボスに撃ち込みます。ボスは左右に動きながらバラバラまき弾を2回出したあと、下のほうに降りてきて弾を数発うつので、その時は右上か左上に逃げましょう。

ボスが弾バラまき状態になったら、ボスの右下に常にいて撃ち込むのがベスト。

危なくなったら、ボム＋重なって超連射です。



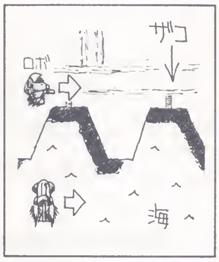
ボスの右下にくっつくような感じ。

ROUND 3

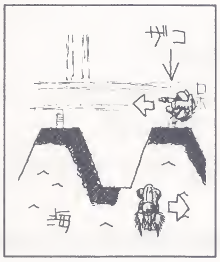
①で進みます。ミサイルを出す黄色ヘリが出たあと、一番上の真ん中より少し右から出現するオレンジヘリの3WAY弾に注意。

こいつの出すアイテムで④に変えます。④で少し進んだあと、②に変えて、それ以降はボスまでずっと②です。

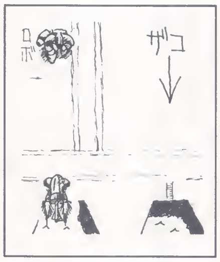
②でやっていると右上や左上から出る青ヘリ編隊の処理に困るかもしれません。奴らの真下にいって撃ちましょう。



左のロボットを壊す。左の紫ザコも撃つ。



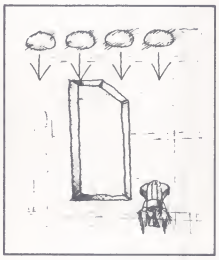
右のロボを壊し、右の紫ザコを撃つ。



また、左のロボを撃つ。これを左右くりかえす。

海を越えると最後のロボット地帯が来ますが、②ならばロボットが一撃で壊せるのでかなりラクです。

紫色ザコの出現パターンを覚えて、パターン化しましょう。ロボットが上から横一列で4列出る所は必ずボムを使いましょう。



ここではボムを使うのが賢明。

3面ボス ミサイル戦艦

必然的に②でやることになります。

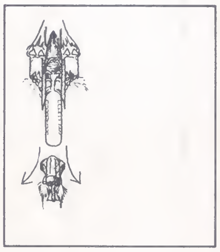
画面に出現したら、すぐに撃ち込み始めます。

最初に少しでかい弾を規則的に出してくるので、奴の真下（安全地帯）で撃ち込みます。すると、奴は左へ移動して弾をバラまくので、ボスの少し右で弾よけをします。

少ししたつと、また少しでかい弾を出してくるので、真下に行って撃ち込みます。

連射が速ければ、この時点で死んでくれるハズです。

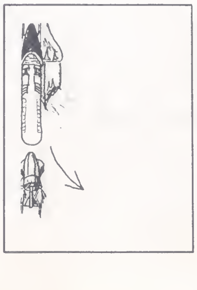
これ以上、長引いたらボムを使いましょう。



まさにボスの真下。くっつく。



奴の右には弾の死角がある。

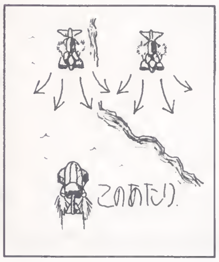


またボスの真下で超連射。

ROUND 4

最初に出現する②↔①のアイテムを出す中型×2で①に変えます。

海では左右から出てくるボートを①の斜め弾で早めに壊すことです。

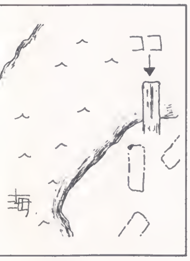


ヘリの真下は4WAY弾の安地。

青ヘリが同時に2匹出現する所がありますが、片側をヘリの真下にいて速攻で倒し（十弾よけ）てから、残りのヘリを片づけましょう。

その先のオレンジヘリの出すアイテムで③にします。

ボンバー船が下から来て、2回目のオレンジヘリを真下にいって撃ったあと、右上の橋の先に隠されている1UPを出します。



重なって連射すれば、1UPはすぐ出る。

3回目のオレンジヘリを撃った直後、左上のミサイルのジェネレーター2コを真下で撃ちます。ここは④でも可。ジェネレーターが早く壊せなかったら、即ボム使用です。

1UPの少し上に10万点が隠れています。

次の中型の出す②↔①で①に変えます。これは海上のボート対策。

ミサイル野郎かオレンジヘリの出すアイテムで③に変え、2つめのミサイルジェネレーターを真下で撃ちます。③ならば、すぐに壊せます。

滑走路の左上の戦車を壊した直後、青ヘリが同時に2匹出るので注意。こいつらの出すアイテムで①に変えます。

海に入るとまた青ヘリが同時に2匹出るので気をつけましょう。あと、バーナー中型機にはボムを1発使うこと。



忘れずに10万点を取ろう。

4面ボス　空母

必ず①でやること。

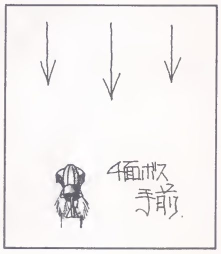
ボス本体が出現するまで、かなりしつこくミサイルが降ってきます。黄色いミサイルは弾を1発しか出さないので画面の下方の中央辺りで①を撃っていて、左右に少し弾よけをする感じで大丈夫です。

画面の左右端に追い込まれたら、死ぬ確率が高いので、ボムを使いましょう。

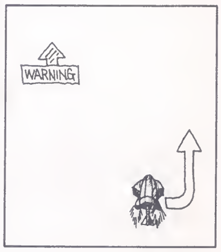
WARNINGの表示が出たら、ボスが降りてくるので画面の右のほうへ移動し、右上へ行きます。左下にいるとボス輸送船に当たってしまいます。

ボスは出現した瞬間から自機のショットに対する当たり判定ができるので、出現したらすぐに接近して撃ち込みましょう。

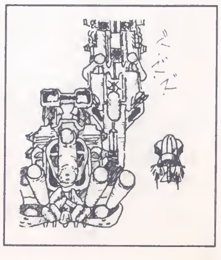
その後、ボス本体から赤いミサイルが出てくるので、ボム2発＋重なり連射でボスを倒しましょう。



大きく動かないこと。画面の真ん中辺りにいるのだ。



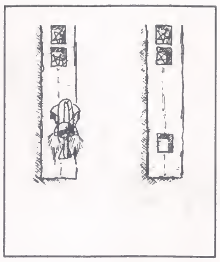
右上にいかないと死ぬよ。



もう当たり判定はある。

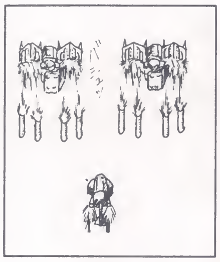
ROUND 5

最初にミサイルのジェネレーターが4つあるので、①の超連射（画面上方で）して、すぐに壊すこと。



近づいて連射すればOK。

ボスまでの道中は基本的に上から硬い奴が出現したら、ボムを手がたく使うようにします。

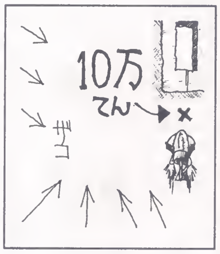


堅い奴が同時に2匹出たら、ボム使用。

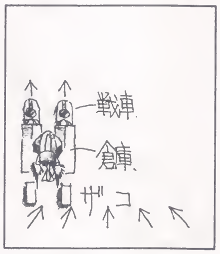
2回目のミサイルジェネレーターを2つ壊したあと、中型機1、2匹壊して、オレンジヘリの出すアイテムで③に変えます（③は真横に撃てるから）。

最後は赤ザコが全方向から6回寄ってくるので、初めの3回は右回りに動きながら片づけ（右上の10万点を出す）あとの3回は左回りに動いて左上から出る青戦車×2を出現即破壊（重なりうち）するようにして、赤ザコをすべて撃つようにしましょう。

3回目の時に真ん中上方に戦車が出現するのでレーザーを撃たれる前に壊しましょう。



3編隊は右回りで。10万点を出すこと。



こいつらにレーザーを撃たせるな。

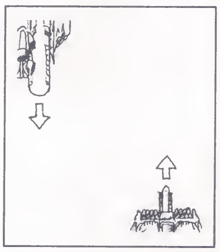
5面ボス　レーザー戦艦

まず、左上の隅にいて③を超連射していると左上から出てくる赤いボスはすぐに壊れてくれます。

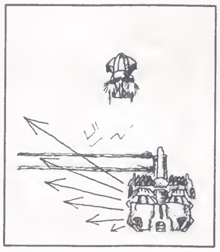
すると右下にいる緑色のボスがレーザーと弾を出してきますが、ボスの上にいれば安全です。

ボスが弾を撃ち止み、上に上がってきたら、そのスキにボスの左を下に降りて、撃ち込みましょう。弾に対してはボスの真下が安地です。

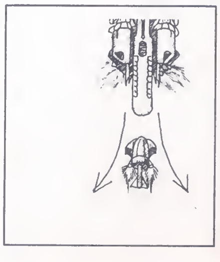
装備が弱い場合は写真の位置（左端の一番下より少し上）が右下にいる緑ボスの出す弾の安地になっているので、そこで弾よけしたあと、左上の赤ボスの真下（安全）で撃ち込み、ボム1発使ってでも（重なり連射）赤ボスを下に降りてくるまでに倒し、上に上がった緑ボスを倒すようにしましょう。



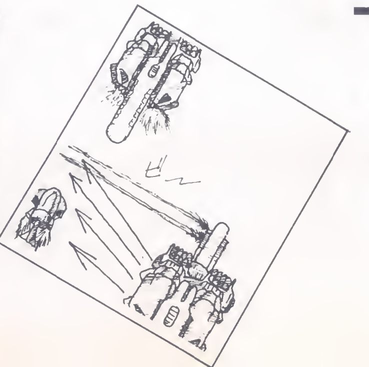
赤ボスはとても弱い、やわらかい。



上にいれば安全、安全。



緑ボスも真下が安地。



緑ボスのバラまき弾＋レーザーに対する安地はココ。

ROUND 6

はじめに出現する青ヘリの出すアイテムで①に変えます（安全のため、ボムを使って取る）。

その後はザブ（ワープするザコ）が画面の左右端のほうに出るので、①の斜め弾で全部壊すようにします。ザブは残すと前に出現した位置より少し下に再度、出現するので撃ち残さないように。

ここは画面の両端にはできるだけいかないようにして、ザブを片側ずつ撃ち、左右に弾よけをしましょう。危なくなったら、ボム使用。

道中は画面左右端に出る隠れ☆をすべて取り、ボムを出しましょう。また、ボンバー船の出すボム（壊せば必ずボム1発ずつ出る）もすべて回収し、ストックを増やすこと。



❶の斜め弾にフルに活躍してもらう。

6面ボス　敵SOL

奴は姿を現したら弾をバラまくので、ボスの真下より少し左にいてボムを撃ち、近づいて連射します。

すると、奴はビームを右→左と出すので、ビーム砲の真下を左→右と動いて接近連射します。

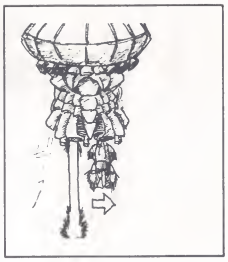


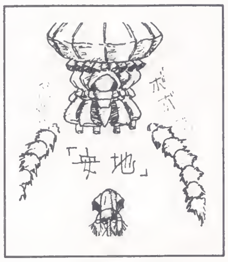
接近連射が有効。左側にいること。

次にボスはバーナーを撃ってくるので、一番下のボスの真下に移動し（安地）バーナーをよけます。

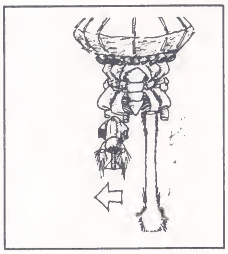
バーナーが終わるとまたビームを左→右と出すので、左→右と動いて接近連射。

連射が速ければ、この辺りでボスは死んでくれるでしょう。ボスが壊れてから面クリアするまでに少し間があり、その間にザブが出現するので奴らの弾に注意しましょう。


ビーム砲の出る直前の丸い奴の当たり判定は少しでかい。



奴の中心の真下がバーナーの安地。

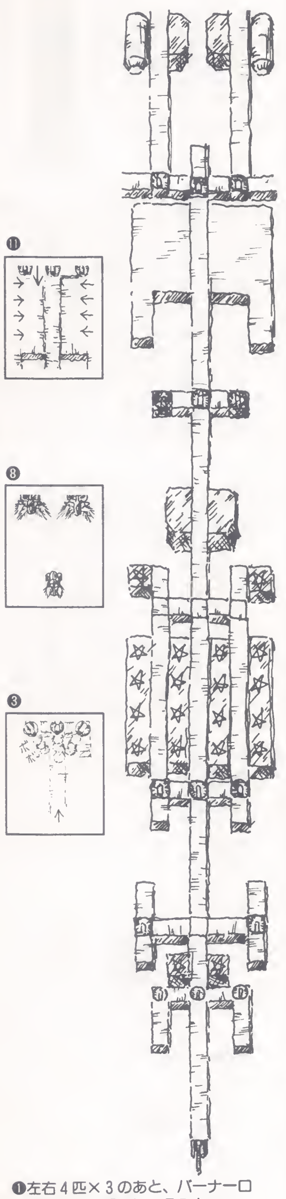

ビーム砲の出ないほうの側で超連射。

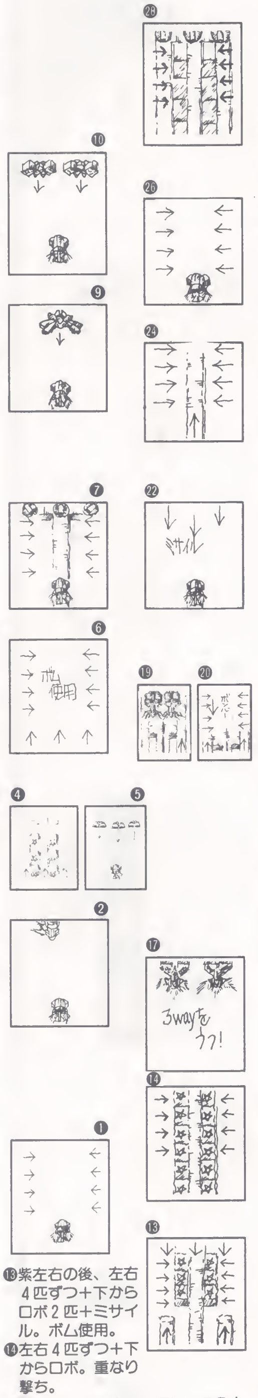
ROUND 7

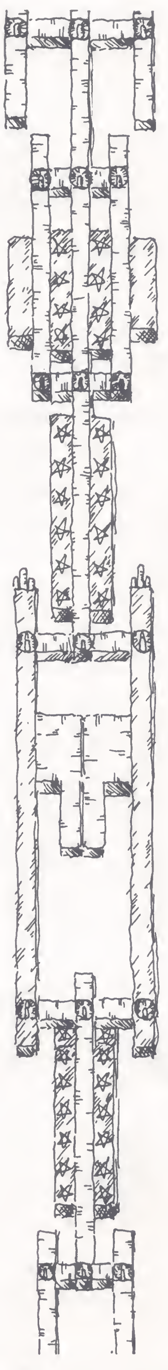
マップをよく見て、敵の出現パターンを覚えてください。

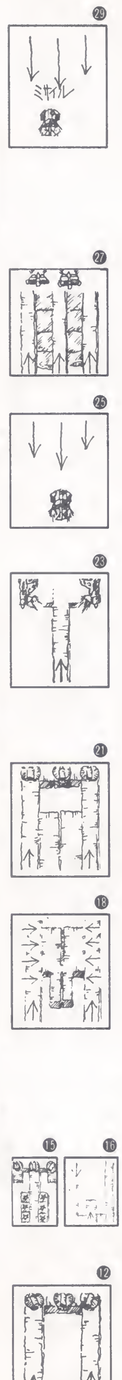
ずっと①で進みます。危険な所ではボム使用です。☆を取ることによって出るボムを画面上に泳がせておいてボムを使い、そしてボムを回収する…というのを繰り返すといいでしょう。こうすれば、ボムの数は減りません。

ボス前、曲が変わってからはボムをあまり使わないようにします。ボスが現れる直前にソルボムが8コ残るようにするのがベストです。

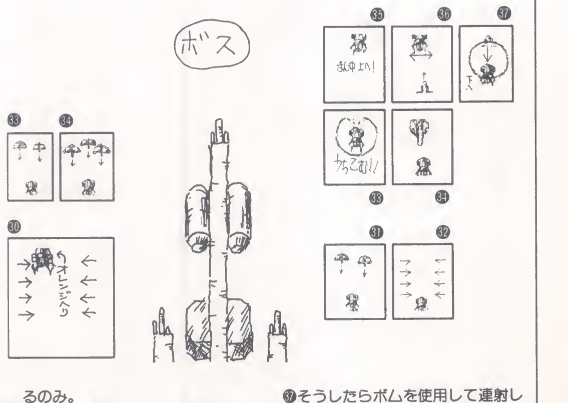








❶左右4匹×3のあと、バーナーロボ3匹。一番下にいること。
❷黄色ヘリ(❶↔❷)＋バーナーロボ2匹。一番下にいること。
❸バーナーロボ3匹＋下からロボ。下にいること。
❹下からロボ。重なって撃つこと。
❺ミサイル編隊。3WAY弾もくるのでボムを使ってもいい。
❻下からロボ3匹＋左右4匹ずつ。
❼バーナーロボ3匹＋左右4匹ずつ。一番下にいること。
❽ニセボム船2匹。左右に動きながら撃つ。次に左右4匹ずつ出る。
❾❶↔❷の中型機が出る。
❿中型機×2。真ん中で撃って速攻で壊す。
⓫バーナーロボ3匹＋左右4匹ずつ＋下からロボ＋左上紫ザコ。
⓬バーナーロボ3匹＋下からロボ2匹。下にいること。
⓭紫左右の後、左右4匹ずつ＋下からロボ2匹＋ミサイル。ボム使用。
⓮左右4匹ずつ＋下からロボ。重なり撃ち。
⓯上にバーナー3匹。下にいること。☆を取っていて死ぬな。
⓰すぐに紫左＋下からロボ。
⓱にせボム船×2。3WAY弾を左右によけつつ撃ち込む。
⓲下からロボ2匹＋左右4匹ずつ。片側ずつ片づける。
⓳ミサイルのあと、中型機×2。接近連射で速攻で倒そう。
⓴左右の下からロボ2匹＋左右4匹ずつ。片側ずつ撃つ。
㉑上にバーナーロボ3匹＋左右下からロボ2匹出る。下にいること。
㉒左右4匹ずつのあと、ミサイル編隊。3WAY弾にも注意。
㉓左右4匹ずつのあと、下からロボ＋にせボム船×2。ボム使用して上のロボ3匹も倒す。
㉔左右4匹ずつのあと、下からロボ。3WAY弾に注意。
㉕曲が変わる直前、ミサイル編隊。☆の3WAY弾が怖いのでボム使用する。
㉖左右4匹ずつ×2のあと、バーナーロボ3匹＋左右4匹ずつ。下にいる。
㉗糸レーザー野郎たくさん＋下からロボ3匹。ボムを使ってボムを回収。
㉘左右4匹ずつ×3と同時にバーナーロボ3匹。下にいること。
㉙すぐに糸レーザー野郎たち。自機を左右に振って連射。
㉚左右4匹ずつ→ミサイル→左右4匹×2のあと、オレンジヘリ(❸↔❹)。
㉛糸レーザー野郎大量発生。自機を左右に振って連射して全部倒すこと。
㉜左右4匹ずつ。レーザー野郎を残すと片側しか撃てず危険。ボムはケチること。
㉝また糸レーザー野郎が大量発生。全部倒すこと。
㉞左右4匹ずつ→糸レーザー野郎大量発生。ザコを撃ってから連射あるのみ。



㉟一番上の真ん中にいて、ボスの出現を待つ。
㊱ボスの3WAY弾を一番上で左→右→左→右と4回よける。
㊲そうしたらボムを使用して連射しつつボスの中を通って下へ。
㊳またボムを使い、重なり連射。弾の撃ちもれのないようにする。
㊴近づいて連射あるのみだ。

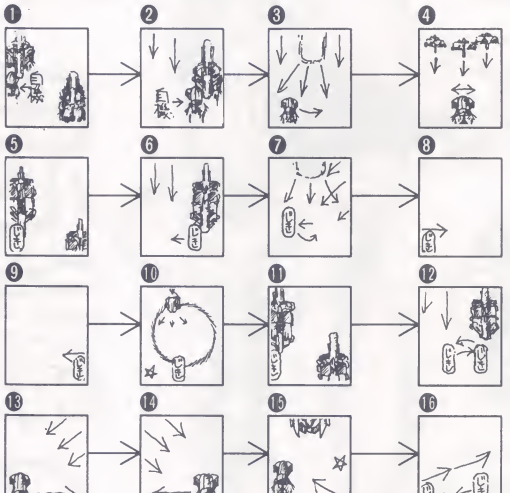
ROUND 8

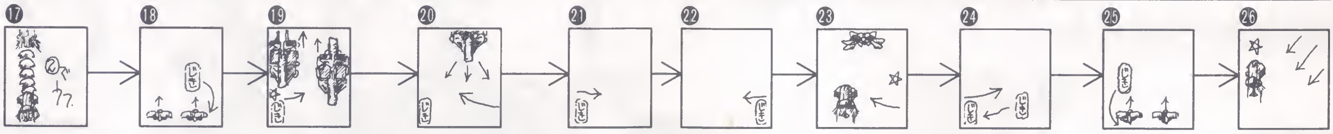
完全にパターンを覚えること。そうしないとノーミスクリアは無理でしょう。
この面に入った時に、ボムが4コあれば、ノーミスクリアは可能です（これだと8面クリア時にボムストック0（ゼロ）になります）。
しかし、安全のために6コは持ってきましょう（運なしだとつらい…5コかな）。6コ持ってくれれば、危険回避のためにボム2発使える余裕ができますよ。
○8面をノーミスクリアでクリアするためには…
①ボムを使う場所を覚える（よけいなボムは使わない）。
②☆をすべて回収し、ボムを補給する（2コ）↓ボムを取りのがさないこと。
③とにかく死なない↓8面を死に越えするためにはボスラッシュまでは行っていないとダメでしょう。
④基本的に①で進む（1回だけ②にする）。

2周目について

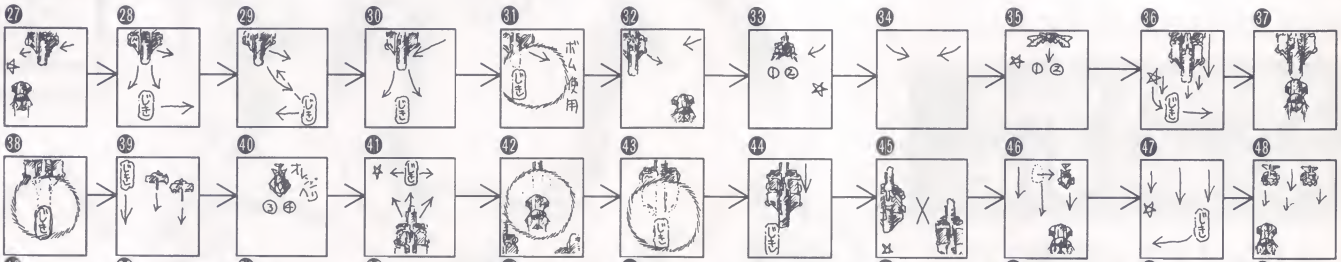
1周目でいうところの2面と8面のマップがありません。残りの面はマップがほとんど同じですが、空中物のパターンが1周目と全く違い、敵の数が多くて、キツイです。
2－2（ROUND10、つまり1－3）のボスがとても硬くなっています。
2－6（ROUND14、つまり1－7のマップ）のボスはROUND8のボスです。
3周目は2周目と同じだそうです。

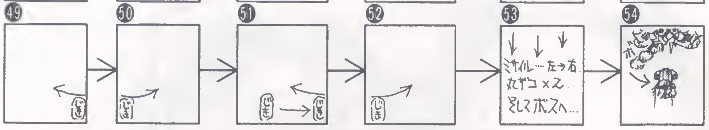
●スタート～中盤



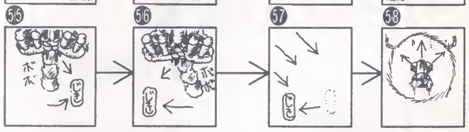


●ボスラッシュ～





●ラスボス



1スタート～ボスラッシュ
❶ボム船が下から2匹くる。左端にくっついて接近連射で壊す。
❷右のボム船を右端にくっついて接近連射。上からミサイルすぐ来る。
❸右から左へ動きつつミサイル編隊を撃つ＋弾よけ。ボム船残ってるとツライ。
❹ボムを回収。上からのザコは自機を左右に振って連射して壊す。
❺❶と同様にやる。左の奴を壊してから、すぐに右端へ行く。
❻右の奴に撃ち込んでいると上からミサイルが来る。
❼少しずつ左へ動く。ボム船の3WAYの間に入って弾よけ＋壊す。
❽ミサイル上→右上→左上のあと、左下から茶色ザコ編隊がくる。
❾右下から茶色ザコ編隊がくる。右下の隅で撃つ。
❿青いアイテムヘリがたくさん出現するので、ボムを使う。武器を❷に変える。
⓫ボンバー船。左下に行き❷を連射すれば、すぐに壊れる。
⓬右のボンバー船を撃ちにいく。上からミサイルがきている。弾よけはラク。
⓭右上からミサイル編隊。左→右とゆっくり動きながら撃つ＋弾よけ。
⓮左上からミサイル編隊。右→左とゆっくり動きながら撃つ＋弾よけ。
⓯中型機＋右下から青ザコ編隊。ボムを使う。
⓰残っている左下からの青ザコを撃ちにいく。一番下→左下隅。
⓱また青いアイテムヘリが大量出現。❷を連射すれば楽に壊せる。❶に変える。
⓲ミサイル左上→右上のあと、下からザコが2匹くる。ぶつからないように！
⓳アイテムをすべて回収したあと、下からボム船＋左下から青ザコ。
⓴右下から青ザコが出たら、ボムを使う。
㉑ミサイル左上→右上のあと、左下から茶色ザコ。
㉒右下から茶色ザコ。こいつらを右下隅で撃っていると…。
㉓中型機＋右下から青ザコがくる。青ザコを少し撃ってからボム使用。
㉔残っている左下からの青ザコを撃つ。一番下→左下隅へと移動。
㉕ミサイル右上→左上のあと、また下からザコ2匹がくる。要注意！
㉖ミサイル左上→右上とくる。右のミサイルを半分ほど撃ったら左上の☆を取る。
㉗☆を取ると3面ボスが左寄りに出現する。少し撃ち込む。
㉘右上の青ザコを撃ちつつ、ボスの弾の間を右へ早めに抜ける。
㉙斜め弾で左上からの青ザコを撃つ。弾の右へ誘導して、再び左へ行く。
㉚ボスの真下で撃ち込む。右上の青ザコを撃っている。
㉛ボスが左端に来た辺りでボム。重なって超連射する。
㉜まだ壊れなければボスの右でもう少し撃つかボムをもう1発使う。
㉝青ザコが右上からくるのと同時に黄色ヘリがくる（❶❷アイテム）。
㉞続いて、青ザコが左上→右上→左上とくる。
㉟❶↔❷アイテムを出す中型機が出る。
㊱4面ボスが上から出るのと同時に黄色ミサイルが降ってくる。左→右と動く。
㊲ミサイルが止んだら、接近して超連射。
㊳ボス本体が赤ミサイルを出したらボムを使って重なり連射。ボムは2発使う。
㊴上からミサイル2編隊のあと、黄色ヘリ（❶↔❷アイテム）。
㊵次にオレンジヘリ（❸↔❹アイテム）が出るので速攻で倒す。
㊶下から7面ボス出現。一番上で左→右→左→右と4回、3WAY弾をよける。
㊷その直後、ボムを使用してボスに重なりながら連射。下に下がる。
㊸連続してボムを使って重なり連射。弾の撃ちもれがないようにする。
㊹まだ壊れない。下に下がってくるまでに撃ち込んで倒すこと。3WAYに注意。
㊺その間にボム船が下から4匹。ボムが2発手に入る。
㊻ミサイルが上から4編隊出たあと、黄色ヘリが出現（❶↔❷アイテム）。
㊼ミサイルが上から、さらに2編隊出る。
㊽その直後、青ヘリが同時に2匹出る。片方の真下で撃とう。
㊾すると、右下から青ザコが出現。右下隅で撃とう。
㊿次に左下から青ザコが出現。左下隅で撃つ。
51 ミサイル右上→左上（共にかなり長い）とくる。右→左と移動する。
52 ミサイルが終わるとすぐに右下から青ザコ。ボムを使ってもいい。
53 次に左下から青ザコ。左下隅でゆっくりと弾を撃とう。
54 いよいよ最終ボスだ。
55 バーナー砲台の真下で超連射している。左上→下とバーナーが動く。
56 バーナーが真下までくると噴き止む。右のほうで撃っている。弾にも注意。
57 弾になる奴に注意しながら、左のほうで撃っている。バーナーが下に向いたら。
58 ボムを連続で3発使い接近して超連射する。

株式会社ロータスプレス

LOTUS PRESS

不思議の国へ



New Year 5Day's 激安Sell

〔元日～5日〕

エドワードランディ……………39,000円
ローリングサンダー……………25,000円
悪魔城ドラキュラ……………33,000円
飛翔鮫……………7,000円

※期間中 ポスター・ポップ・他 プレゼント

今月のおすすめ品 【1月1日→1月31日】

スーパーリアル麻雀PIII……………15,000円
源平討魔伝……18,000円
ランパート………12,000円
迷宮島……………4,000円

(株)ロータスプレス

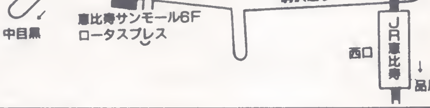
TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール6F

※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。

年中無休

年末年始の営業時間
●1月1日～1月5日
AM11:00～PM5:00
●1月6日～平常営業
AM10:00～PM7:00

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。



翌日商品がおてもとに!

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。(商品代金と商品の引き換えシステム)＊一部地域をのぞきます

新登場

こ・こ・だ・け・の・話 スーパーFコン用ジョイスティック

〈CAPCOM〉
ストリートファイターII ……¥198,000
ファイナルファイト ……¥90,000
U.S.ネイビー ……¥100,000
マジックソード ……¥100,000
ワンダー3 ……¥148,000
ザ・キングオブドラゴンズ……¥198,000
クイズ殿様の野望……¥20,000
F-1ドリーム……¥13,000
無頼拳……¥10,000
カプコンワールド……¥18,000
〈IREM〉
トンマ……¥40,000
エアデュエル……¥40,000
大工の源さん……¥40,000
剣豪……¥45,000
ガンフォース……¥80,000
〈KONAMI〉
グラディウスIII……¥45,000
出たな!!ツインビー……¥58,000
パロディウスだ!……¥65,000
グラディウスII……¥45,000
T.M.N.T. ……¥70,000
サンダークロスII……¥90,000

ファイナライザー ……¥6,000
マンハッタン24分署……¥10,000
トライゴン……¥60,000
〈TAITO〉
明日のジョー……¥13,000
地獄めぐり……¥20,000
達人……¥48,000
ダイナマイトリーグ……¥15,000
中華大仙 ……¥9,000
究極タイガー……¥22,000
サンダーフォックス……¥48,000
熱血高校ドッジボール部 ……¥7,000
エキサイティングアワー ……¥7,000
飛翔鮫……¥13,000
〈NAMCO〉
マーベルランド ……¥115,000
バーニングフォース……¥98,000
アサルト(P付) ……¥130,000
フェリオス ……¥120,000
〈ロムキット〉
バーニングフォース……¥10,000
マーベルランド……¥24,000
フェリオス……¥25,000
ローリングサンダー2 ……¥20,000

〈SEGA〉
D.J.ボーイ……¥45,000
エイリアンストーム……¥55,000
テトリス……¥25,000
忍……¥25,000
獣王記……¥22,000
クラックダウン……¥40,000
ボナンザブラザーズ……¥40,000
〈DATA EAST〉
ダークシール……¥25,000
スタジアムヒーロー ……¥8,000
シュートアウト ……¥6,000
ワンダープラネット ……¥9,000
ドラゴン忍者……¥20,000
〈SNK〉
スカイソルジャー……¥15,000
ストリートスマート……¥30,000
ゴールドメダリスト……¥10,000
NEO・GEO各種
〈その他〉
ウルトラマン……¥68,000
スーパーパン……¥68,000
ハットリス ……¥5,000
アウトゾーン……¥35,000

スノーブラザース……¥18,000
JUJU伝説 ……¥35,000
ゼロウイング……¥25,000
コンバットライブス……¥23,000
スカイアドベンチャー……¥40,000
雷電 ……¥118,000
雷牙……¥50,000
U.S.ムスタング……¥25,000
ヴィマナ……¥70,000
ギャルズパニック……¥50,000
熱血硬派くにお君 ……¥7,000
ダブルドラゴン3 ……¥25,000
〈麻雀〉
トリプルウォーズ……¥13,000
麻雀学園 ……¥8,000
麻雀学園2 ……¥9,000
シティーラブ ……¥2,000
SリアルP2 ……¥9,000
麻雀鹿鳴館 ……¥8,000
ギャルの開花……¥15,000
ファンクラブ……¥13,000
麻雀放送局……¥13,000
麻雀シスターズ ……¥2,000

その他、在庫多数
不要基板高価買い取り



型番*SFJ-8*
¥11,800



麻雀パネル¥9,800

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF-8、SVG-8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用 } ¥3,500
■Fコン用

■パソコン用
■マークIII用 } ¥2,500



写真はRPS-8内蔵タイプです。

標準タイプ
SVG-8 ¥34,800

RGB専用タイプ
¥29,800

ステレオキット
RPS-8(別売)¥8,000

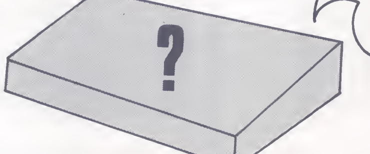
●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
●新機種はさらに鮮明。
●カラー微調整がかんたんにできます。
●レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
●連射のスピードが調整できます。
●連射はすべてのボタン(6個)でできます。
●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
●配線はSAM規格。
●RGB21ピン対応。
●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
●ヘッドホン端子付き。
●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

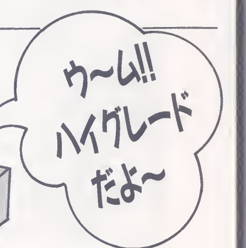
SF用ジョイスティックSFJ-8の特徴
☆樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
☆使用しているパーツは業務用のものでバツグンの耐久性と操作性を示します。
☆A・B・X・Yの連射ON/OFF付き。
☆トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付き。
☆連続的に連射スピードを変えられます。

特 報
究極のコントロールボックス誕生!!

《近日発表》予約受付してます。

○ストリートファイターIIに対応。
(カプコンオリジナルストII専用パネル使用)
○S端子TVに対応。
○ステレオ基板内蔵。
○連射ON/OFF SW12コ付き。
○連射スピードが目で判るLED付。
○電源セルフチェック機能付き。
○より鮮明になったフルカラーコンバーター使用。
○その他SVG-8の機能も内蔵。





ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

SVG-8
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
●商品は到着後、1週間以内なら返品自由。なおその場合は、配送料はお客様負担です。
●3カ月間保証書付きです。
●アフターサービスは完全ですので安心してください。

最高連射を維持しろ！

サンダーブラスター

何発も使えるサンダーボール。
しかし使い方を間違えると即、死につながるぞ！

C・I・Z

連射力が左右する

一般的に、シューティングゲームは連射の速度が速いほど、攻略する上で有利になることはみんな知っている。

でもそれを実感できるところは（目で見た上でも）ないに等しい。

特に目立ったところで連射能力によって得をするところがなかったが、今回のこのゲーム「サンダーブラスター」では、連射力をパワーゲージで把握することができる。

6段階に分かれたそれは、段階ごとにも点数が変わってくる。

例をあげると、最弱の段階で壊す敵の点数が10点のとき、最強段階では単純に6倍になり60点になる。

1万点の場合は、6万点になるということだ。

これは大きな違いである。

連射能力による差が現れるのがサンダーボールの使い方だ。

サンダーボールは、連射ゲージの上半分に達しないと使うことはできない。

上半分に達するスピードがあがればすぐ使えることになる。

となると、連射が速いと…そう、サンダーボールがひんぱんに使えるのだ。

しかしこのゲーム、そうサンダーボールを使わないほうがいいみたい。

だってサンダーボールが作動している間、ショットが最低になるからだ。

そこからショットを最強にするのにもほんの少しだが、自分に不利な時間ができるしね。

上手にサンダーボールを使わないと死がすぐやってくるのだ。

アイテムも選び方次第

全面を通して使えるのが初めから持っているショット。

一番バランスがとれているからだ。

ファイヤーやレーザーだとショットパワーが強くなる、貫通するという利点はあるが、横が手薄になる。弾切れが起こるなど不利になるところがあるのだ。

よってアイテムを選び間違えると、大変つらい状況になることもね。

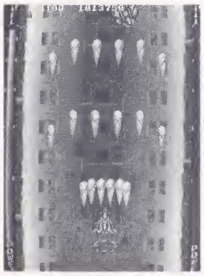
出現するアイテムは、決まっているので、とり間違えることがなければ問題は起きないだろう。

今回は、すんなり進めるところ3面までにプラスして、最初の難関、4面まで。

ノーミスで進まなきゃなんて必要はないので気を楽にもってがんばりましょう。

STAGE 1

ゲームがスタートしたら、すぐ連射開始だ！

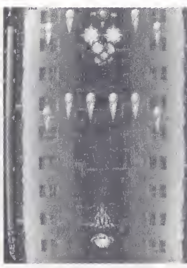


スタートしたら連射！ひたすら連射だ。



バリバリ連射していればまず死ぬことはないが、中央下にいることを忘れないこと。

撃ってないとよくわかる。両側からも出現するのだ。下で撃っているのがいいね。



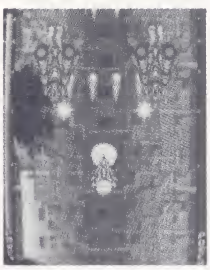
しばらくすると中央上から回転しながら十字方向に弾を出す敵が出現。弾に注意。

連射していれば、弾を撃たれる前に壊せる。

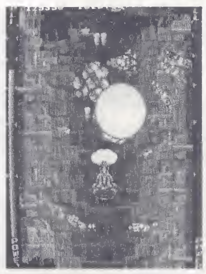


連なった弾を出す敵が出現。正面で撃っていれば大丈夫。

左右にウロウロするので、ちゃんと追って（一番下で）連射しよう。それが一番安全。



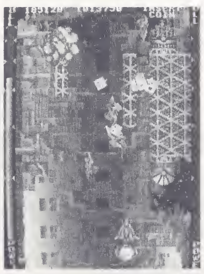
左、右、左のあと、両方から出現。中央で両方にあたるように連射しよう。



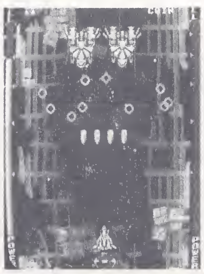
次は、左、右、左、そして両方に大型の敵が出現。ここは覚えて速攻で倒すように。

この後、ボス手前までひたすら連射。連射していれば不幸になることもないだろう。

とりあえず撃っていればこわくない。しかしホーミングミサイルのまわり込みに注意だ。



コロニーの破片がどんどんでてくる。連射だ。連射していると何がどうなるやら…。



青いリング状の弾を撃つやつ。リングを撃つと稼げるが、ここは安全に下で連射しよう。

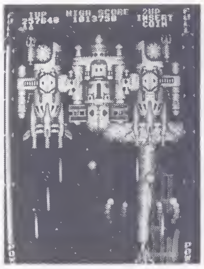


後半を過ぎたあたりでレーザーがでるが、間ができる（連射に）のでとらずに進む。



ボス手前でファイヤーがでる。これはとるぞ。

さあボスだ！



1面のボス。両側のブースターみたいなやつって両方とも壊せる。得点も高い。がしかし壊すとつらくなるので片側だけ壊そう。



レーザーを撃たれたら真ん中へ逃げる。中央からくる鉄くずは壊せる。



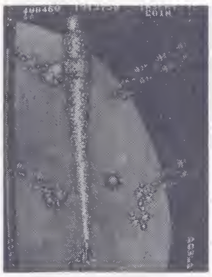
片側が壊れたら中央部へ。ガードを壊すと、急所が現れる。あとはバリバリ撃つだけ。

STAGE 2

スタートするとまずレーザーがでる。取ろう！

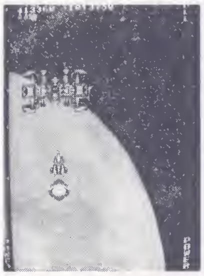


レーザーがでるまでこれで進む。



レーザーがでたらすぐ変えよう。でないとこのように両側から押されるぞ。

レーザーに変えたら、左下へ。すると左上から硬い敵が出現。接近して撃とう。



左上から硬い敵。接近してガンガン撃ち込む。

この後、右から流れる隕石地帯へ。

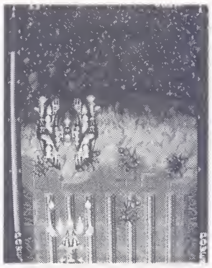
そして地平のあるところへきたら、一番下で左右に動き、戦車を壊していこう。

また宇宙へ出るころ、左上から硬い敵。真正面下で撃とう。

しばらく連射し、敵をもらさないように進む。



両側から出る戦車に注意し、上部の砲台を壊していく。砲台の正面には入るな。

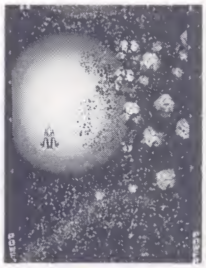


左上から硬い敵。真下に入り、連射だ。近づきすぎると砲身が中を向くぞ！

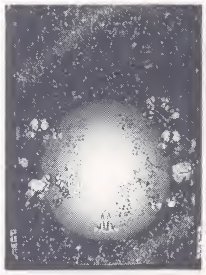


オレンジのアイテムがでるがとらない。これって使いにくいのでとらないほうがいいだろう。

ボス手前で、右、左の両方から流れる隕石地帯にくる。



流れる隕石地帯は、0.5秒ほど撃つのをやめてからサンダーボールを使うようにしないと、ボールがかなり先でまわってしまうぞ。ボールの中にいれば隕石にあたらず先に進めるぞ。



ボス手前は、両側から隕石がきているので、特に注意。ちゃんと撃つのをやめてからボールをまわすこと。



抜けると右上からザコ。こいつがファイヤーを持っているので、ここでファイヤーに切り換える。やはりショットパワーがあるほうが気持ちがいい。

さて2面のボスだ！



2面ボス。弧を描きながらくる弾に注意。あとは、正面に入らず、片側のかたーいカバーを壊すことに集中しよう。



大丈夫。右下にいればぶつからない。



1回思いっきり左下にくるが、なんと中に入れる。このとき弾は撃たれないぞ。



片側を壊したら中央部を壊すことに集中。レーザーに気をつけ、急所が現れたら真正面で撃つ。緑色の弾に気をつけろ！

STAGE 3

スタートしたら、またファイヤーからレーザーへ変える。



レーザーがでるまでファイヤーでこらえる。

左右から出現する戦車に気をつけ、大型砲台の3方向の弾の間に入り突きすすむ。

レーザー砲台が並ぶ地帯へ。

うるさいくらいファイヤーがでるので変えてみてもいい。



大型の砲台は3方向に撃ってくる。その間に入って壊すぞ。両側からの戦車に注意だ。

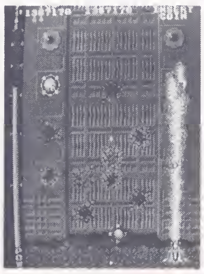


地上の戦車に気をつけつつ、対空にも気をつけること。硬いのが連続するぞ！



レーザー砲台は、弾との間が狭いので、側面から壊していく。

ただ弾が見えにくいので注意すること。



この辺にくるとなぜかファイヤーのアイテムがいっぱいでる。ならとろうじゃないの！

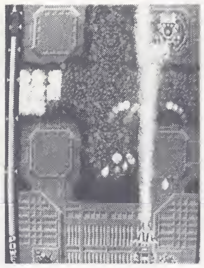
右上から硬い敵、そして左下からは中型の敵が出現。

地平がなくなり、対空のみ。

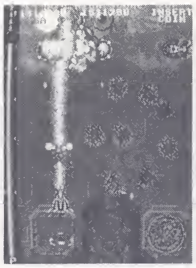
レーザーが出たら、レーザに変えよう。



右上から硬い敵！これに集中し、左下からのは、リング状の弾に気をつける。ある程度撃ったらサンダーボールを使い、中に入り、安全に撃ち込んでもいいぞ。



大型砲台が連続。弾が見えにくくなるのだけに注意して撃ち進む。



周回する戦車のあと、左上に砲台群。これを速攻で壊し、右からの戦車に備える。



そして対空の敵だけに。意外に硬いので気をつける。

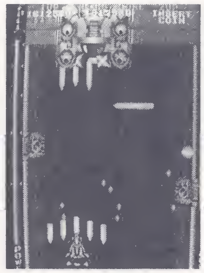


レーザーがでるので、ここで切り換え。

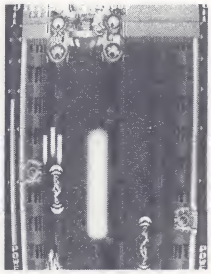


中央下って一応安地だよん。

中央下で撃っていると、なんと弾にあたらない。知っとくといいかもね。



3面ボスに到着！



3面ボスへ。本体は上の物体。両側の網の物体は…

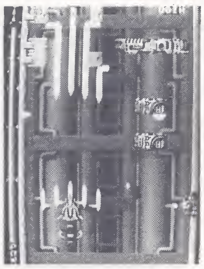
たて長の網のようなものをはき出す。あたると死ぬので、そのときは、レーザーに注意しつつ、上か下から抜ける。わかりにくいが、一応本体の一部を壊すことができる。まあ稼ぎになるので壊すのもいいだろう。サンダーボールを使いまくりのパターンでもいい。その場合、ボールの中にいるようにしよう。



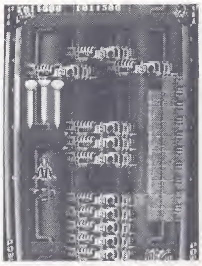
さて、気合を入れるぞ。ボスまでひたすら左半分を相手にする。

STAGE 4

さあ本腰入れよう。スタートしたら左側に寄り、連射だ。すると上から平たい物体がガンガン落ちてくる。あまり上にいくな！



右端のザコの弾だけ注意し、ひたすら連射！



真ん中のでかいのは無視。あまり上へいくと、落下してくるのにぶつかるぞ。

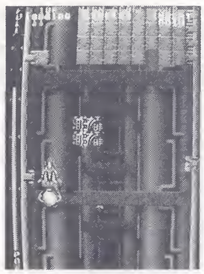
気合を入れて連射していないとかなりやばい。



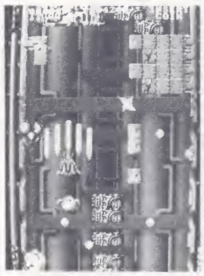
撃っていると落下を止められるが、少しでも気を抜くとすぐ押されるので注意しよう。

右側にもいるが、左にも出現する端を走るザコ、ショットの横幅を利用して壊そう。

稼ぐためには右側も撃たなきゃならんが、そうすると後がつらくなる…ので、右側のは無視し、落下させてしまおう。



右側を撃ちにいったりすると、このようにカラッポにーするととまるところがないので、一気に落下してくる。危険なのでやらないようにしよう。



左右の穴からは白い弾が！上部の物体を消してから上へ抜けよう。

とにかく集中して左上のをガンガン壊していくぞ！

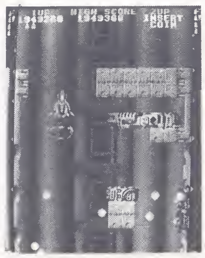


別のアイテムがでるが、ここはレーザーのまま進もう。ヘタに動くのは危険すぎる。

左右に4つ穴のあいているところへ。上部の物体を処理したら撃ちながら上へ抜ける。

それを抜けると、左右から敵機が！一番で連射し、出きるのを待ってからすすむ。

そしてボスへ。

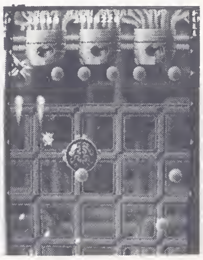


また両方に穴が！上部が空いたら一気に抜けよう。しかし、両側の壁がきれているところより上にはいかないように！そこから上の部分で両側から敵機がくるからだ。

ボス本体からくる弾と、近くに寄ると撃ってこない妙な物体が相手。

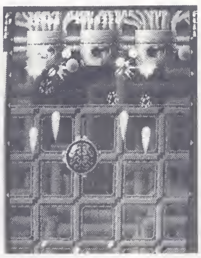
妙な物体は、3方向に撃ってくるので、それに注意していれば、アチョーでも十分抜けられる。

一応、準安地があるので、連射力に頼れば、かなり安全に抜けられるぞ。



4面ボスへ。この位置にいると動く砲台を1個壊し、もうひとつがここにくるまでが安全。

ここからの弾はあたるので、それまで壊せるのがベスト。しかしすごくつらい。



安全のためなら、その位置に砲台がくるとき、ここへ移動するといい。

2つの物体を壊したら一気に撃ち込もう。でもすぐまたでてくるぞ！



壊したらそのまま連射し、ボス本体を壊しにかかる。しかしまた両側から砲台が出現するぞ。

ボスの本体は3つある。

まあ同時に壊れることはないと思うが、壊れると、その一部が落下してくる！

これに当たらないように気をつけよう。こんなんで死んでいてはねえ、つまんないし。



砲台は壊れることにはやくなるので、できれば壊さずに本体を撃ちたい。3つある本体は、壊れるとパーツが落下してくるので、それに注意すること。意外にはやいので気をつけよう。

ばーっと4面まで写真中心で攻略してみましたが、ここまでは、残りの5、6、7面から見ると簡単！これぐらいでヒーヒー言っているようでは、1コインクリアは絶対不可能！（それぐらいつらい展開が待っている）

死んでも復活はすぐできるからうれしいが、その辺はさすがアイレム、やってくれるぜ!!次回は後半だぞ！

ゼクセクス

6・7面攻略

ついに来ました6、7面、
このゲームをやるならこの面まで来なきゃあ。
目指せ！ 初日の出クリア!!

やまかわ悠理

6面

この面は、画面の左右からいきなり出現するザコと中型の敵。そしていきなり来るレーザー（戦艦）がポイントとなる。これらの出現場所を覚えて、出現と同時に倒せば問題はさほどない面だ。

武器は一応なんでもよいが、フリントを離したとき連射できるもの（グラウンド、ラウンド）がよい。

この面は敵の出現順に番号をつけているので順を追って見ていってほしい。

なお、今現在この面では隠しアイテムはないとされている。

①…くるくるまわっているザコ。これを全滅させるとグラウンドレーザーが出るので迷わず取る。

②…上から戦艦が現れる。レーザーを出してくる砲台を壊して上にまわり、グラウンドで戦艦の上についている砲台を壊す。そして、戦艦の後部にある弱点をフリントを置いて壊せばよい。戦艦下部から出るホーミング弾は、ちょっと硬いので無視。

③…右側の中段から中型ザコが出現する。フリントを離したまま、グラウンドの前方のショットのフルオートで倒す。この中型ザコはサーチレーザーを持っている。下側にある砲台からレーザー、上のほうからリング弾が出るが速攻で倒せば撃たれない。

④…左側の上段から中型ザコが出現する。フリントをあらかじめ左上に位置させておけば出現と同時に倒せる。以下、後方から出現するものは同じように倒せばよい。ちなみに、この中型ザコはホーミングレーザーを持っている。

⑤…再び右側の中段から中型ザコが出現する。こいつはスピードを持っている。

⑥…右側の下段から中型ザコ、右側の中段から小型ザコが出現する。中型はラウンド、小型はスピードアップを持っている。中型ザコを倒してラウンドを取ること。ここからワープになり、フリントを離すと後方へ流れていく。

⑦…右側の上段から中型ザコが出現。ここから岩が出現するのでぶつからないように。

⑧…左側の下段から中型ザコが出現する。こいつが出現する前にフリントを左下に置いとくのがポイント。左下から来る敵はこいつだけなので絶対覚えておくこと。

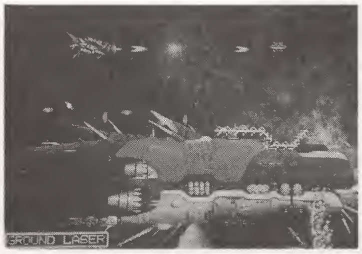
⑨…右側の上段から中型ザコ。岩に邪魔されがちなので注意。

⑩…中型戦艦がいきなりレーザーとともに右側の中段から出現する。こいつはフリントを着けて地獄突きで倒す。スパイラルを持っているので倒したら軸をずらして取らないようにすること。

⑪…同じように中型戦艦が同じ位置から出現する。こいつはフリントを持っているのでパワーアップしていない人は取ること。ただ、倒したとたんに爆風とともにスクロールしてくるので一瞬のチャンスを逃さないように。

⑫…右側の下段から中型戦艦が来る。こいつは速攻で倒さないと⑬で苦しむことになる。こいつもフリントを持っている。

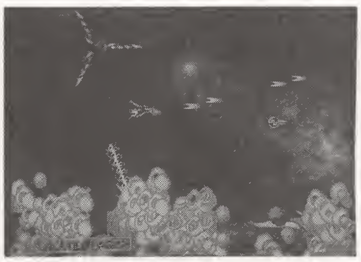
⑬…左側の中段から中型ザコ、右側の中段の上下から小型ザコが出現する。フリントをまん中に置いて自機を下に



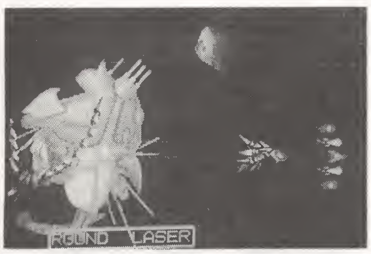
グラウンドで砲台を壊す。以後このままでよい。



しょせんザコはザコ（知っていれば）。



こうしてフリントをセットしておく。



この中型ザコは知らないと強敵。フリントをセットし忘れると悲惨。



背景に惑わされないように。



このレーザーの間には一応はいれるが意味はなし。



爆風の中にアイテムがあるのが見えるかな？　正面で倒せば確実に取れる。

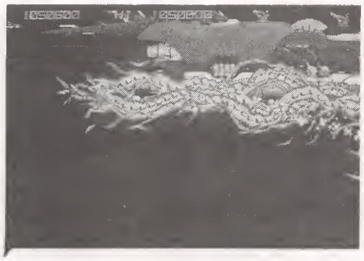
位置させておけばよい。中型ザコはフリント、上のザコはサーチ、下のザコはスピードを持っている。スピードは取らされないようにすること。



ここも知らなきゃ難所。手前の中型戦艦を倒せないときつい。

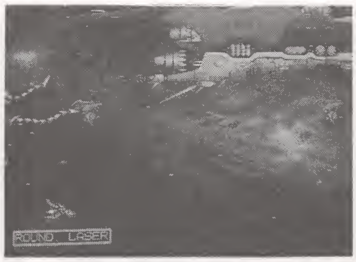
⑭…右側の下段からザコがラッシュ。そして右側の上段からザコがラッシュ。いずれもフリントを置けば勝手に突っこんでくれる。フリントをうまく置けなかった場合には前方へ逃げれば安全。

⑮…前半で出てきた戦艦が右側の上段から出現する。ただし、出現する前からレーザーを出してくるので注意。戦艦の下側にある砲台とホーミング弾の出すハッチは地獄突きで壊せば後々安全。レーザー砲台を倒すとともに地獄突きを連打すること。本体自体は無理して壊す必要はないが、壊すなら弱点が見えたあとフリントを上段に置くようにすれば壊せる。



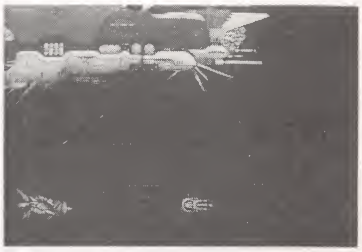
地獄突きでハッチを壊す。サーチなら楽だけど、他の場所が終わってる。

⑯…右側の中段から上下にわたってザコのラッシュ。連射できる武器なら自機を上下に振れば全部撃てる。戦艦のホーミング弾のハッチが残っていたり武器が連射系以外なら、フリントを中段に置いて下でよける。



こうしていれば別に撃たなくてもなんとかなる。

⑰…小型ザコが右側からぱらぱらと来る。アイテムを持った敵は中段の上・中・下と出現する。上はスピード、中はサーチ、下はラウンドを持っているので、ラウンドを持っていない人はぜひとも取っておくこと。また、ボスで死んだときの復活地点（⑯からだが）なので、そのときはスピードも取りに行く。



このラウンドを取ると後々楽になる。

⑱…右側の下段から中型ザコ、左側の上段からも中型ザコが出現する。左上にフリントを置いておき出現に備えておくこと。

⑲…右側の上段にザコ編隊が出現する。⑱の状態でフリントを置いたままでよい。

⑳…中段の上・中・下から小型ザコが同時に出現する。ボス直前なので、無理に撃ちに行って死なないように。

㉑…右側の下段からザコ編隊が出現する。普通に撃てばいいのだが、ボス出現と同時に出る岩に邪魔されて撃ちにくい。無理して撃たずに逃げてもよい。



左上にフリントを置き、下でショットを撃っていればこのとおり。

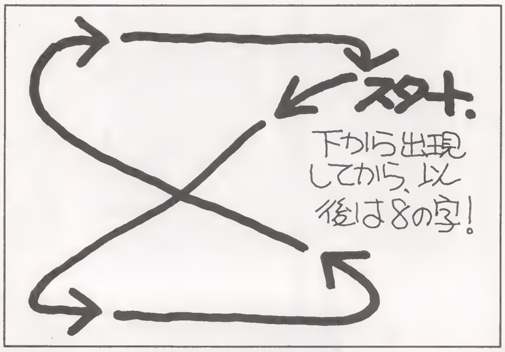
6面ボス

人工衛星みたいなのがボス。ボスの周りにあるパネル（レーザー砲台）から極太のレーザーを出してくる。このパネルを壊すと、ボス本体からノーマル弾とホーミング弾を出される。

基本的には、フリントをめりこませて倒す。その前にボスの動きに合わせてレーザー砲台が広がったり縮まったりして逃げ場がなくなって死ぬこともある。これはボスの動く軌道が同じのを知っていれば先読みしてかわすことができる（図参照）。

ボスが左側に来て後ろに下がるときに、フリントシュートでめりこませれば難なく倒せる。が、ボスが右側に行ったらいったんフリントが離れてしまう。このときにレーザー砲台が壊れているとちょっときつくなる。

また、ボスを倒して画面から消えるころにホーミング弾が飛んでくるときがある。クリア音楽が流れるまでは自機は無敵ではないので注意。



砲台はボスが各画面の隅に行ったときに自機のいる方向へ狙ってくる。誘導すべし！



ボスは左斜め下に移動中。レーザー砲台が広がる前に前方へ抜ける。



左上にフリントを置き下でショットを撃っていればこの通り。

ゼクセクストレンドパターン!?

日がたつにつれボスの楽な倒し方がわかってきた。今回紹介するのは3、4面ボス。

3面ボスは、フリントをいったんめりこませたら最後まではずさない方法だ。これは、めりこませたあとで顔の正面にいるだけでいい。レーザーや誘導弾は出してこないので一番下へドラゴンが逃げようとしても、こちらが追いかければドラゴンは下へ行けないのだ。

そして4面ボス。これは半安全地帯。前回紹介した(ゲ)屋店長方式の改良だ。といっても中身はフリントをつけたまま。縦座標を弱点のド真ん中・後ろの壁ギリギリに合わせるだけ。ただ、ザコに突っこまれて死ぬので、ホーミングで来るのが一番安全。必死に動く触手が笑えるぞ。


ドラゴンが右端に行くとたまにフリントがはずれる。


怖いけど、慣れれば余裕で見ていられる。

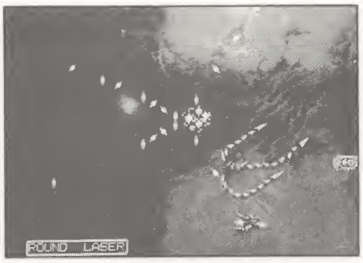
7面

いよいよ最終面。今までとはちょっと違ってつらくなるが、それも戦艦内部までの話。ボスは、もしかしたら全面中一番簡単かもしれないほどだ。気を引きしめていこう。

宇宙↓戦艦入口まで

いきなり肉だんご状の敵が出現する。こいつは壊せないのでばらまく弾をよけることに専念する。普通によけると弾の間隔が狭いので、フリントを離して盾にする。フリントが弾を防いでいる間に自機を前方に移動させればよい。

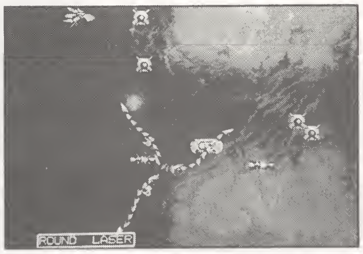
問題は肉だんごが4つ出たあとのザブ(仮名)。かなり曲者で、出現して当たり判定が出きるまでの時間が短く、出現に気がつかずに重なって死ぬ場合がある。これは、ここまで1コインで来る人にとってはさほどでもないとは思うが、それでもまれに死ぬことがある。対応策としては、画面の上下と左端には比較的ザブが出現しないので、スキあらば上なり下なり左なりにへばりつくといきなり死ぬことはないだろう。



こうしてフリントを盾にして弾をよける。

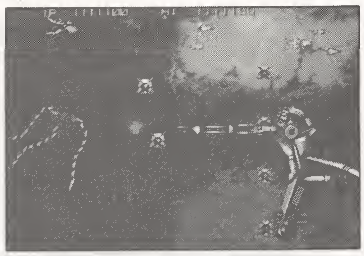
ザブと戦っていると、左側の下段から鳥みたいなメカが現れる。ここは、鳥の出すレーザーに注意しながらザブをよけるのに専念する。背景が変わってから鳥を倒しても遅くはない。このときは上のほうでよけるほうが安全。

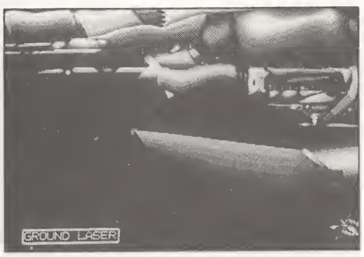
背景が変わると同時に、シャドー、スピード、グラウンドを持ったザコが現れる。ここは戦艦内部のことを考えてグラウンドを取る。また、このとき上のほうに隠れアイテムがある。これは背景が変わる前に出しておきたい。



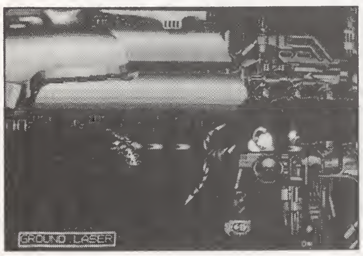
かなり強敵のザブ(仮名)。いきなり死なないように。

そして、目的の戦艦が出現し、外部のパーツを2カ所はがすことになる。1つ目は上下移動しているスキを見て一気に前に出れば自爆する。このときはがれるパーツに当たると死ぬので注意。


上にへばりついてショットを撃っていれば確実に出せる。



早めに右下へ行けば楽。



弾を見切り地獄突きでもOK。

2つ目はちょっと大きい"いくら"が目印。こいつは自爆しないのでフリントを離してショットを撃ちこむ。はがれたパーツの先にも隠しアイテムがあるので出すこと。

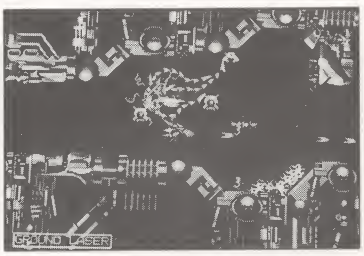
パーツがはがれて撃ちにくい部分に砲台があるが、これは近くにフリントを置けば勝手に近寄って倒してくれる。

戦艦内部

先ほどより少し進んだ部分がここ。この場所は復活地点にもなっている。

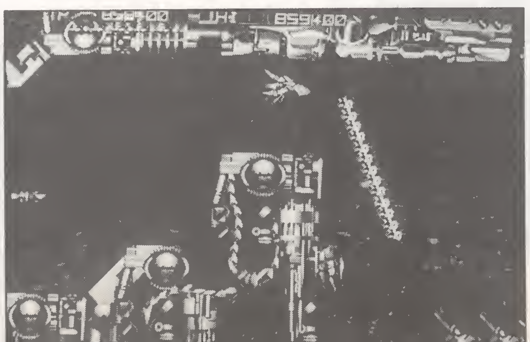
ここは、ザブが左右からはさむように出現する。ここでザブのほかに飛んでくる敵がスピードを持っている。

ここでは、フリントを前方に置いて、ザブを中央に誘導して下から左へ抜ける。こうすればスピードを取らされずにすむ。前に出るとスピードを取らされる場合があるので注意。ザブを処理したあとは、下からザコが大量にわいてくるので出口にフリントを置きフタをする。そのうち、自然にわき出すポイントにフリントが移動する。当然その前には、上下にあるハッチは倒しておくこと。



中央にいて下から左へ抜ける。復活時は無敵なのでスピードを取りに行く。

そして細い通路を抜けて広い場所に出る。下のほうには砲台があるが、ここは細い通路からグラウンドを撃っても倒せない位置にある。ここでは、先に上についている砲台とハッチを倒し、それから細い通路にグラウンドを当てないようにして撃てば下の砲台を一掃できる。下の砲台を撃ったら、左側からダッカーが出てくるので倒す。そうしてから広い場所に出ればいい。

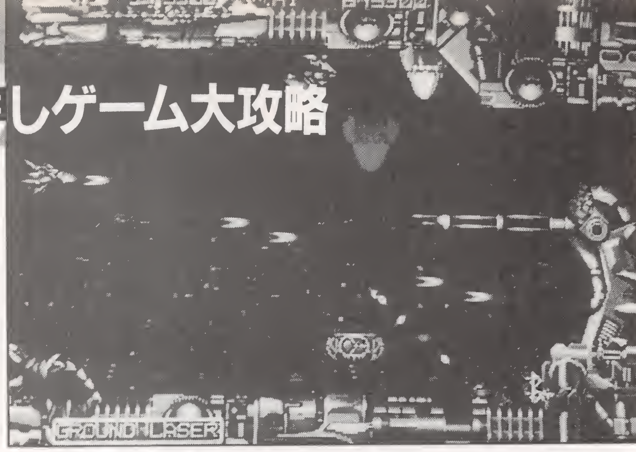

少し前方へ出てグラウンドを落とす。フリントの位置に注目。ザコにフタをしている。

下のハッチを壊したころに左上から鳥が出現する。ここは鳥の下を左に抜ける。ハッチを壊せなかったり前にいたままだと死あるのみ。抜けた直後にダッカーが出現するが、さっき置いたフリントに当たって勝手に死んでくれる。もし生きているならまわりこんで倒す。

鳥が右側へ行き上のほうにダッカーとジャンパー(仮名)が残っているようになる。ここでは、鳥のレーザー周期を見切りつつ、ダッカーの弾を

日の出だ！初夢！初クリア　一押しゲーム大攻略

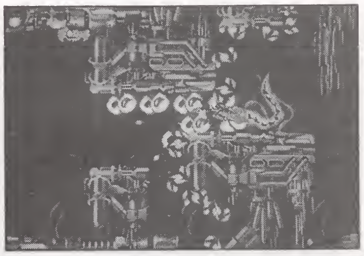
見切って上に行き敵を一掃する。左端にいればやりやすい。



左端にいればダッカーを誘導できる。

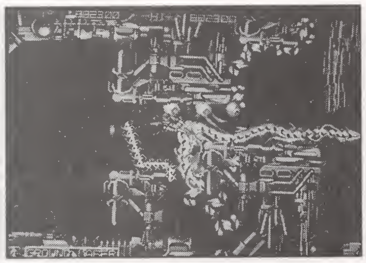
そして鳥を倒して再びザブが出現するが、ここは問題なし。

そして、難関のザコラッシュ&クラブもどき地帯になるのだが、その前の上のほうに隠しアイテムがある。気がつきにくいので忘れずに。



こんなところにも隠れアイテム!!(左上のフリント)

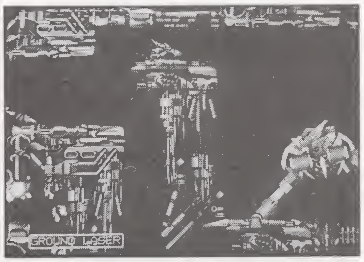
ザコラッシュ地帯は素早い操作が必要となる。まずは、上下からザコがわいてくるまで引きつける。この間は普通のショットでザコを撃っていく。そして、しばらくたったら気合をためて、上下のザコに地獄突きを当て一気に前へ



これはちょっと早いほう。ひきつけ具合は目分量でよい。

出る。そして、下↓上と移動するのだが、下へ移動したときに3つ目のザコがわき出るポイントにフリントを置いて上に移動するようにする。また、上に移動するときに3つ目のザコポイントからザコが出ていない（見えない）くらいのタイミングで最初に少し待つくらいが望ましい。

さて、いよいよ最難関のク



この位置で粘れるだけ粘る。後ろから出現するジャンパーには注意。

ラブ地帯になる。このとき、3つ目のザコポイントからザコが抜けてくるときがあるが、細い通路の下の地形に自機の腹がかすめる程度に合わせれば弾には当たらない。

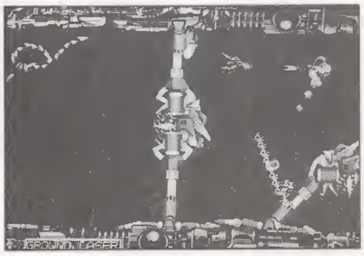
さて、このクラブは今までのグラディウスシリーズのものと違い倒すことができる。よって、壊しパターンということになるわけだが、必ずしも倒せるわけでない(硬い)ので同時によけパターンのことも考えなくてはいけない。

クラブは計4匹出現する。順を追って説明する。

まずは1匹目。こいつは細い通路でねばりグラウンドを当てるようにする。ただ撃つのではなく、きちんとグラウンドが流れるように狙う。

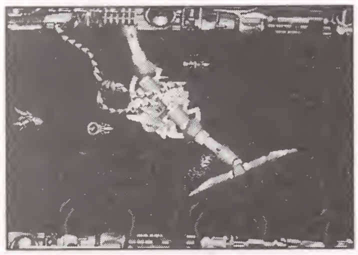
こうして通路でこれ以上ねばれないほどになるころに後ろからジャンパーが現れる。こうなったら一気に右へ行く。その途中でフリントを置く。あとはうまくフリントが弱点の部分にめりこむのを待つ。うまくいけば1匹目は倒せるが、あまり期待しないほうがよい。むしろ、2匹目以降を倒すことに専念したほうがいい。

2匹目だが、1匹目の攻撃をかわしながら倒すことにな



この位置ならかなり広い。足の先には注意。

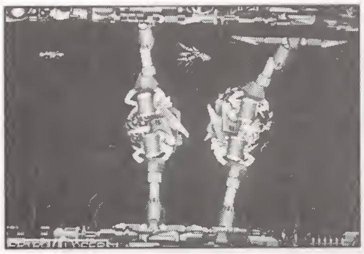
る。よけるポイントは1匹目が上下に足をつけているとき(2匹目が近いとき)の上のほう。下のほうでもいいが、ちょうど足にはさまれるようになり狭くて危険。上のほうが広い。ここでよけながら気合



かなりめりこみにくいが根気よくやればいつかはめりこむ。

をためて、2匹目の弱点にフリントシュートでフリントをめりこます。めりこませたら上のほうから来るジャンパーの処理にまわる。めりこまなかったら呼び戻しつつジャンパーを処理する。クラブとクラブの間でよけるのは1回きり。ここで死ぬと3匹目のクラブから復活する。

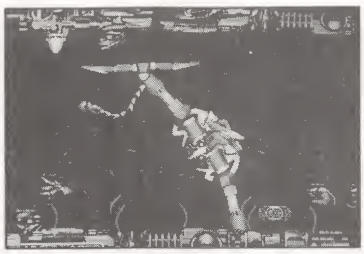
3匹目のクラブは、よけるポイントは1、2匹目と同じ。ただ今度は3匹目の足が近い



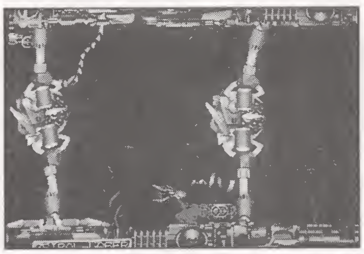
かなり狭いが1回だけなのでガマンすること。

ので操作は慎重に。なお、3匹目が出る直前にザコ編隊がスパイラルを出すが、これは取ればクラブを倒しやすくなる。グラウンドよりはまし。

4匹目は、3匹目が残っていると、ダッカーやザコの混合攻撃でつらくなる。抜けるなら、ぜひとも3匹目を倒しておきたいところ。倒せなかった場合は、1回目のザコ編隊を倒してから3匹目のクラブを上にまわりこんで前に出る。このとき上からダッカーとジャンパーが出現するので注意。そして下へ行き、3匹目と4匹目の足の間に入る。足と足の間はけっこう広いの



スピードが遅いとつらい。出遅れないように。3匹目を倒したときはザコ編隊の弾に注意。

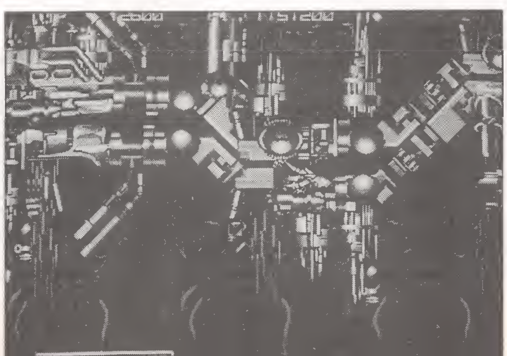


入るときはかなり狭い。ショットを撃っていればスローがかかり楽になる。

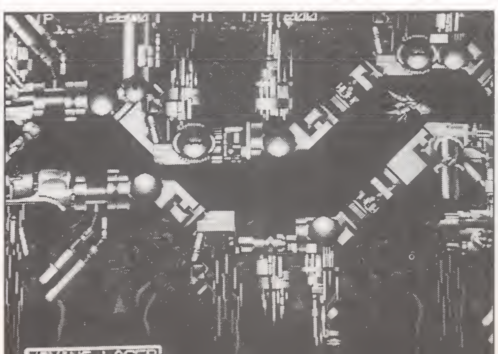
だが、入るときに足の先にぶつかる場合がある。このときもよく見てすきまに入ること。

このあとは、スピードにまかせて4匹目の上をまわりこんで前に出て抜けるもよし、クラブの股に入って抜けるもよし。

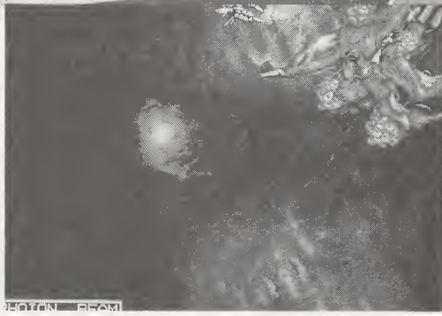
戦艦の脱出は写真の通りにすればよい。別に、すべての穴に入らなくてもいいのである。



まずは、1つ目の穴に入る。



そして一気に前に出る。



ここが安全地帯。かなりセコイけど。

7面ボス

ボスは2段がまえである。1段階目は、まともに戦わないなら写真の位置が安全地帯になる。しばらくすると自爆して2段階目になる。

戦うなら、レーザーとリング弾に注意。リング弾は、ボスがある程度ダメージを受けると出してくる。レーザーも変な角度で出してくるので注意。ダメージはフリントを前に飛ばせて与えるだけ。



ボスの2段階目。これはかなり後ろに下がりきったところ。この自機の位置にダッシュする。



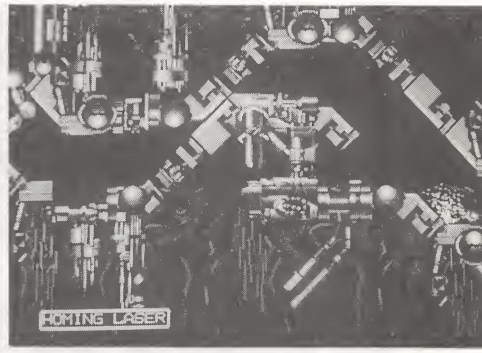
ダッシュする前に移動すればいいだけ。楽勝！

2段階目は、猛ダッシュで体当たり攻撃をしてくる。これは、突っこんでくる数秒前の自機の位置を狙ってくる性質なので、最初の攻撃はともかく、2回目以降は、ボスが左へ移動して止まる直前の自機を狙ってくるので、止まる直前に上か下へ移動すればいいだけである。最初の攻撃は一番上にいるだけ。これもダメージはフリントを前に飛ばせて与える。うまく当たってくれない場合は、1回呼び戻してフリントシュートをすればよい。

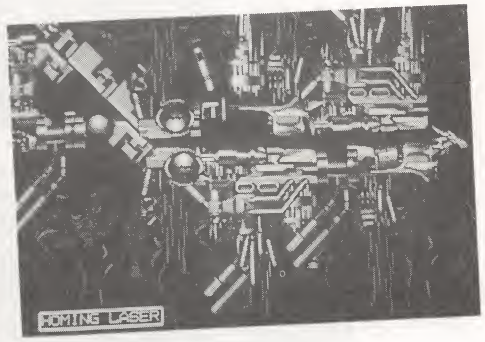
こうしてめでたく1周クリア。しかし、復活してフリントが弱い人はちょっと注意。エンディングデモを速攻で飛ばすとフリントが弱いまま2周目がスタートしてしまうぞ。

普通にデモを見ていれば、フリントは最強、スピードはクリアしたまま、レーザーもクリアしたものでスタートする。

2周目は敵の出現パターンや地形（2、4面）が少し変化し、弾の量が増え、弾のスピードが速くなる。特に2周目2面の分子の飛び散り方は必見!!健闘を祈る。



斜め下にレバーを入れるが、スピードが遅いとぶつかる。



そして一気に前に出る。上の壁にこすれる程度でそのまま抜けられる。

〒326 栃木県足利市大前町841　☎0284－62－6926　FAX0284－62－7407

大募集!!

キミのハガキを待つ!!

大賞に10万円!!

ゲーメスト マスコット・キャラクター大賞

●ゲーメストの顔になってほしいマスコット・キャラクターを大募集！ゲーメストの表紙に、マンガに、バインダーに、スタジャンに…と、いろんなところに登場してもらいたいのだ。一目見ただけで、ゲーメストだと分かるものがいいね。時にはストⅡのガイル少佐に変身したり、また時には敵の大ボスに化けたりなんてできたら楽しいかもネ。そんなことができるゲーメストのマスコット・キャラクターを君たちの手でつくってほしいのだ！他のゲームのキャラクターをマネしちゃダメョ！

◆今月号の専用ハガキ、または官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号をご記入の上、ご応募ください。「マスコット・キャラクター大賞」係まで。

◆締め切り：平成4年1月15日

◆発表：ゲーメスト4月号誌上

◆１色使用の場合とカラーで使用する場合があります。カラーの場合は色指定、彩色どちらでもOKです。

◆大賞受賞キャラクターには賞金10万円。ゲーメストバインダーなど、オリジナルグッズとして製品化します。（キャラクターの版権はゲーメストに属します）

※その他「アイデア賞」「ゲーメスト賞」など考慮中。とにかく、みんなに何かを創ってほしいのです。応募とご意見、どしどしお願い!!

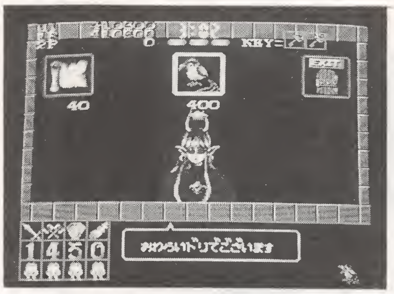
ゲーメスト編集部・マスコット・キャラクター大賞係

※１月号の応募専用ハガキにミスがありました。ごめんなさい。

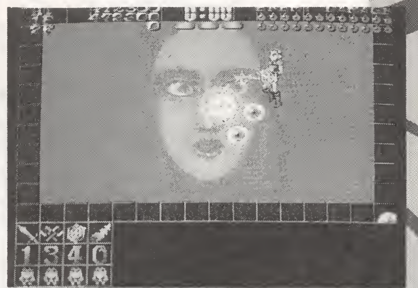
レゲーの魂

今回は東京を中心としたレゲーMAPがメインだ!
「このゲーム探して下さい」はお休みです(ごめん)。

やまかわ悠理



おわらいドリとは「はずれ」アイテム。このあたりがズルいのであった。



かなり後半のボス。目から敵を出してくるのだ。

このゲームを語る

▼魔魁伝説

魔魁伝説。ああ、なんてよい響きであろうか。

このゲームは、ジャレコ販売である。内容より、ショップのお姉さまが有名なのが残念だ。あの、意地悪なナゾ、ニセアイテムの量、すぐ復活する敵キャラ、出るのが早すぎる永パ防止キャラ、やればやるほど味が出るスルメゲームであるといえる。

ゲーメストの1988年10月号で攻略されていたが、1コインクリアは全国で何人いるのか?

これはアーケードでプレイしてはいけない。家でプレイするのである。今なら4ケタ台で買えるはず。これはもう買うしか!この文を読んで、初めてのPCBは魔魁伝説にするか、といって基板をはじめてもらうのもこれ一興。

そういえば、ショップのお姉さまの名は「ミイン」ではないだろうか。たしか4面の洞窟で「ミインのがらくたSHOP、このすぐした♡」というメッセージが出たと思う。

というわけで、これが載ることを期待する。

P.S. 私は本当にこのゲームをすすめています。

(東京都・せつらさん)

●グラフィックで見劣りする部分があるが、内容はバリバリの正統派謎解きアクションである。しかし、難度がかなりキテるので、文にも書いてある通り基板を買って家でプレイするほうが安上がりかもしれない。

ファミコンで「伝説の騎士エルロンド」というのがこれにかなり似ている内容らしいが…(違ってたらごめん)。

▼スカイシューター

いやー「スカイシューター」なつかしいです。

私が小学校6年生だったころ、近所のデパートにありました。私も、あまりハッキリとは覚えていませんが、スペースインベーダーにバルーンボンバーをたして2で割ったようなシューティングゲームだったような気がします。自機はインベーダーのような左右移動のみの列車砲で上空につらなって飛行している爆撃機を撃つゲームでした。

爆撃機はパラシュート爆弾を落としてきます。それが地面に当たると地面がこわれて移動できなくなるというものでした(ちょっと違うぞ…㋘注)。

BGMはなかったような気はしますが、効果音がうるさくそれが今まで覚えている理由ですね。

(兵庫県・松村謙太郎君)

●私は、このゲームは全然見たことがなかったのでよくわからないのだけど、コインジャーナルのバックナンバーに載っていたので紹介しましょう。今ではほとんどない貴重品。このバックナンバーはこれからも機会があるたびに使わせてもらいます。



これがスカイシューター。今気づいたのだが、後ろのWWⅢ(第三次世界大戦)によく似ている部分があるなあ。



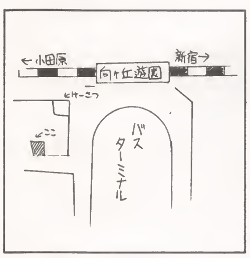
(宮城県・黒川春姫さん)●ビデオを見てCD買っちまったぞい(ゲームCD買ったの初めてだ)。主に高速道路(もちろん夜)で使用。メーター180km/h寸前!!

レゲーゲーセンMAP特別編

今回は趣向を変え、受験をするために東京に出てくる人(そうでない人も可)のためのゲーセンMAPで行きます(実際にレゲーに強いのは関西であるのだが…)。

■府中・向ヶ丘遊園

府中のエスクワイアには、スーパーパンチアウト、TX―1、ペンゴ、フラッシュポイント、PⅢ、マーブルマッドネス、ガントレット、ヴォルフィード、その他もろもろがある。場所は、京王線の府中駅の北口を出て、線路に直角な大きな通り(国分寺街道)の右側を北に行くと右側にある。ここはほぼ50円。



また、小田急線向ヶ丘遊園の南口のホワイトハウスにもいろいろある。ASO、沙羅曼蛇、カベール、火激、ニンジャウォーリアーズ、ストリートファイター(6ボタン)、究極タイガー、忍者龍剣伝、PⅡ、オペレーションウルフ、クラウンズゴルフ、オーライル、グレートソードマン。そして、古い麻雀がたくさんあった。ここも大型もの以外はALL50円。

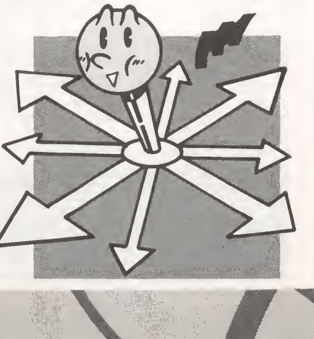
(東京都・ぴろりん君)

●どちらかというと、府中のほうがポイントが高い。ペンゴとマーブルとガントレットは超おすすめ(メンテにもよるが)。

■新宿

西武線西武新宿駅の前のファンファクトリーには以下のゲームがある。ニューラリーX、ギャラガ、パックマン、ディグダグ、スーパーバスケットボール、サーカスチャーリー、空手道、アッポー、忍者くん、エレベーターアクション、グラディウス、プランプポップ、バブルボブル、フラックアタック、アルゴスの戦士、奇々怪界、パドルマニア、SRD、熱血高校ドッジ

気分は8方向 ▼ゲーム日記



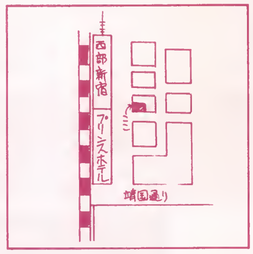
10月26日

行きつけの店でゼクセクスをやる。ここの台は26インチの大画面である。キャラクターものが大画面ならまだしも、シューティングで大画面のは個人的に好きでない。後ろで見ているギャラリーにとってはいいのだろうけど、プレイする側にとっては操作の感覚や敵弾のスピードの速さが違うように感じてしまう。我ながら柔軟性の欠けた奴だと思う。教習所でやった性格判断でも柔軟性がABC評価でCだったような気がする。

ショットのほうに連射装置がついていたが使わずにプレイする。フリントを切り離したときの連射が速いので連射装置はいらないと思いつつプレイを続ける。

1周目は難なくノーミスクリア。1UPも1個でたのでまずまず。と思っていたら2―1のボスで、前座の残骸につぶされる。しょうもないミスである。攻略法でも書いたのに物覚えの悪い奴である。

その後、2―2でも2ミス。



ボール部、西遊降魔録、ジッピーレース、ギャラクシアン、バルガス、ギャプラスなどが亡くなられました。

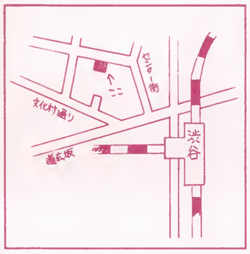
同じく新宿のスポーツランド(カニ道楽の前)には、SDI、ボスコニアン、マッピー、ASO、ミサイルコマンドなどもあり。

(東京都・山本裕之君)

●ここのFFも昔から全然変わってないなあ。4階もあってそこらじゅうにゲームが置いてあるのだ。

■渋谷

「頭と指先をきたえよう」の渋谷会館には以下のゲームがある。ポールポジションⅡ、パックマン、ムーンクレスタ、Mr.DO!、ペンゴ、ドンキーコング、ディグダグ、ピット&ラン、スターウォーズ、ガントレット、エレベーターアクション、タイムパイロット、スパルタンX、サーカスチャーリー、10ヤードファイト、ハレーズコメット、ダライアス、ミッドナイトランディング、スーパーハングオン、エリソン、ゲイン、クラック、ニンウォリ、アサルト、くにお君、サイバータンク、メルヘンメイズ、スカイキッド、レイメイズ、ほか、書ききれないほどある。



(東京都・山本裕之君)

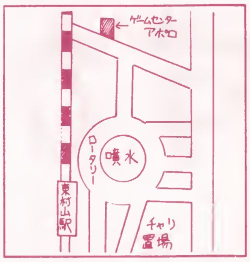
●ここも知られざる名所。5階もあって、上に行くほどゲームが古くなっていくのだ。

■東村山

西武新宿線東村山駅の東口を出て歩くとすぐあるアポロというゲーセン。1階は今どきのゲームが置いてあるが、2階がなかなかすごい。チェルノブ、グラⅢ、魔界村、最後の忍道、モンスターレア、ピンボールアクション、F1ドリーム、スターフォース、1943、レジオン、テラフォース、その他モロモロ。それが20〜30円でできるのがおいしい。みんな来るしか!!

(東京都・寝ゲロおやじ君)

●私の地元のゲーセンだ。ついこのあいだまでアウトラン(20円)やトップシークレットもあったなあ。





(東京都・迎夢達人さん) ●タイトー系はレゲーに強い!!書ききれなかったけど、高田馬場のGONG²や、お茶の水・神保町のJ／Lタロー、P&Pなど、赤羽の平安などもチェックだぞ。

■神田

JR神田駅のガード下ゲームセンター「WAVE」(TAITO直営店)にはクォース、エイリアンズ、テラクレスタ、奇々怪界、ムーンウォーカー、バンクパニック、ギャプラス、ASO、源平討魔伝がある。

同じく、ガード下ゲーセン「J&B」にはロードファイターI、上海などがあり、ゲーメスト編集部員も夜になるとストⅡ対戦をやるべくどこからともなく現れるという…。

(編集部・水島屋T・J)

●と、いうわけです。㋘屋に来るついでにどうぞ。

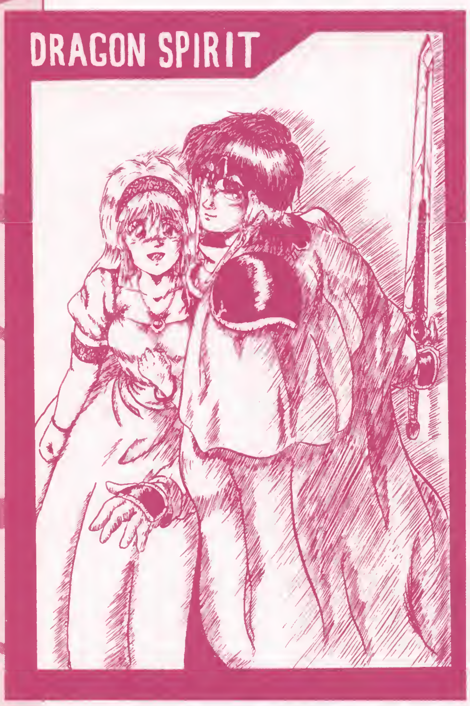
イラストコーナー



(東京都・壊し屋CNT君) ●トラックボールである、タコを使ったゴルフ!?当時ではグラフィックがよかったのだ。



(山形県・笑面龍君) ●うーんあと1年ってやつか。ま、ゲームの世界だね(当たり前)。



(東京都・"セイバーはみとめん!!ひつじ"君) ●私もセイバーは苦手だから…ちょっと違うか。



(長野県・MEL君) ●一応アイランドあてのです。クレイジーコングでもできるぞ(2でも)。

しかし、2−3の最初の隠しで1UPが出る。これで勢いに乗り2−3、2−4とノーミス。しかし、閉店時間が近い。2−5もなんとか抜けたが2−6で完全に集中力が消え、ボス前の復活地点で閉店時間を待たずして終わった。

このあと友人と深夜もやってるボウリング場にストⅡの対戦をしに行く。

11月9日

再び行きつけの店に閉店近くに行く。店の外で友人とダべってたら、店の上にあるカラオケボックスから出てきた団体が歩いてきた。そのうち1人がベロンベロンに酔っていて友人2人をいきなりなぐった。そして、私の愛車にケリをかます。多少ムッとしながらも、変なのにかかわりたくないためその場を離れる。

そして、友人の家にストⅡ対戦をしに行く。この時ばかりは、同じ酔っぱらいでも酒乱より寝ゲロをするほうがマシに思えた。

11月17日

レゲーの魂も原稿を上げたことだし、日曜の人けのない夜の神田の街へくりだす。

T・JのススメでWAVEに行きASOをやる。ボタンの配置が左から対空ショット↓対地ショット↓アーマー着脱で異様にやりにくい。おまけにボタンが硬く手が疲れる。結局5面で終わる。情けない……。

その後ギャプラスをやる。フラッグはともかく、敵の出現順を忘れてはいたが数少ないミスでかなり進んだ。しかし、1000万点をやる自信はすでになし。このあたりに体力の衰えを感じてしまう。7時間も連続プレイするのは今ではほとんど無理。年をとったものだ。今日はストⅡの対戦はなし。

(やまかわ)

おもしろくなかったところは？ 理由もね！

なんですか、　つまらない	なんですか？のコーナー：内容が少ないし、しっかりと答えていない時がある
なんですか　：近くに紹介されたゲームが無い	なんですか　理由：パワーが落ちた

ふふ‥‥覚えておくがいい。

なんですか

C. LAN →



まーとりあえず「なんですか」なわけだ。冬の海に身を投じる覚悟のできている人以外は声を出して読んでみよう。寒さと元気。どちらをとるかは君次第だ。どっちもなかなか楽しいぞ。

では質問いってみよう。

Q「出たな!!ツインビー」の最終ボスの倒し方を教えてください。

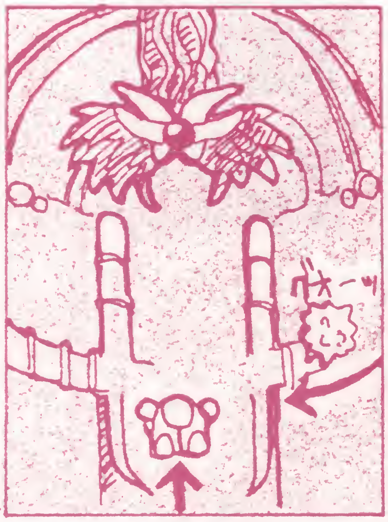
（北海道　小林智雄君）

それと、ベルの法則を教えてください。5発で色が変わったり、2発で変わったりするので、もしかして、法則なんてものはないんでしょうか。

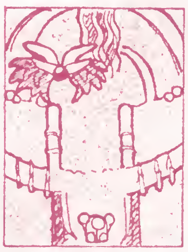
（京都府　平瀬総明君）

A最終ボスの倒し方だが、まず気合を溜めておく。ボスは目が開くまではダメージを与えられないので、画面の一番下の真ん中で待ち、目が開いたらまず一発気合を撃ち込む。その後は一番下でショットを撃ち込もう。このとき、上下に小さく揺らして撃ち込むと分身の分、攻撃力が増す。

そして誰もが気になる鉄球のよけ方。これは図を見てほしい。わかれば楽っしょ?







ベルの色は5発で変わる。という法則がある。注意するのは、ベルを出した時点で、すでに1発撃ったことになってしまうことと、ベルは1つ1つ独立してはいないということの2点。だから、例えばベルを4つ出せば、その4つのどれでもいいから1発撃てば色が変わってしまうのだ。色の変わる順は、白→青→緑→赤→紫→黒→白…で、青と黒以外は一度取ると、そこに該当するベルは黄色になってしまう。

Q「ドラゴンセイバー」のデモ画面に出てくる「MCMXC」はどういう意味ですか? また、ライフゲージ以外で、ディップスイッチで変更できる個所があったら教えて。

（岩手県　philia君）

A「MCMXC」というのは、ローマ数字（ⅠⅡⅢⅣⅤⅥ…）の1990のことです。Mが1000、Cが100、Xが10。CMで900となり、XCで90となります。

テストモードで変えられるのは、ライフのほかに、残機数、エクステンド、難易度の3つ（画面反転やクレジット数などもあるけどゲームには関係ないので省略）。

Qクロスブレイズ5面のボスの倒し方を教えてください。

（東京都　寝起きのガンダルフ君）



A真ん中の足にX座標を合わせ、ジャンプ斬りをしてすぐ逃げる（ジャンプ or 歩きで）。ジャンプ斬りはジャンプしたら早めに出すと当たりが大きいことを覚えておこう。

逃げるときは端までちゃんと逃げること。そうしないと絞めや殴りがくることがある。

余談だけど、最終ボスの質問も数多く来ていたが、はっきり言ってお手上げという情けない状況なので答えることができないというひどさだ。周りを回っているボールは、一応クロスブレイズできる。

Q「U.S.NAVY」には、「○引」という技があるようですが、それはどんな技ですか?もし良心が許せば効能、やり方を教えていただきたいのですが（名前だけ聞くとすげー凶悪そーですけど）。

（京都府　たのしい幼稚園は素人さん）

Aこのゲームでは面スタート時に買い物をするわけだが、店に入る前からボタンを超連射しているとただで武器とゲージが手に入るのだ。レバー右にもカンカンやれば、もっといい装備も手に入る。

とりあえず連射しまくって、お金が減ってなければ成功。

この技は「万○」ではちょっとまずいんで「いただき技」という名で1991年3月号で紹介している。

Q「プレゼントは締め切りギリギリにハガキを送ったほうが、ハガキの山の一番上に来て当たりやすい」という人がいるのですが、ゲーメストではこれは当てはまりますか?

（宮崎県　昇龍ダコを持つ男、QTA君）

Aゲーメストでは、アンケートを集計した後、みんなが入れかわり立ちかわり読むので、ぐっちゃりとまざってしまう。即ち、君の知っている人の考えは成立しないのだ。

締め切りに間に合いさえすれば、早かろうが遅かろうが変わらないっつーことね。

ま、とりあえず終わりである。この事実を受け入れたくない者はゲーメスト編集部「なんですか」係あてに質問を送ろう。万一答えられるものなら答えるかもしれないぞ。

伝統と信頼の宇宙堂。『どこが〜!!』セール！

お願い！中古基板は出・入りが激しいのですでに売り切れの場合はゆるして下さい。
資料請求してもらえばできるだけ日付の新しい正確な在庫表を出します。

コントロールBOXと基板をいっしょに買えばハーネスはサービス!!

あ	アレスの翼	タテ	カプコン	¥ 7,000
	ASO	タテ	SNK	¥ 9,000
	R-TYPE	ヨコ	アイレム	¥20,000
	R-TYPEII	ヨコ	アイレム	¥26,000
	アスカ&アスカ	タテ	タイトー	¥12,000
	アルゴスの戦士	ヨコ	テクモ	¥13,000
い	イメージファイト	タテ	アイレム	¥23,000
	E-SWAT	ヨコ	セガ	¥20,000
	E・D・F	ヨコ	ジャレコ	¥18,000
	1943	タテ	カプコン	¥ 9,000
	インセクターX	ヨコ	タイトー	¥16,000
う	ウイッツ	ヨコ	アテナ	¥ 7,000
	宇宙戦艦ゴモラ	ヨコ	UPL	¥16,000
	WIZ	タテ	タイトー	¥ 7,000
え	エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥ 4,000
	MVP	ヨコ	セガ	¥12,000
	SRD	タテ	DECO	¥ 9,000
	エクセライザー	タテ	ジャレコ	¥ 8,000
	エキサイトアワー	タテ	テクノス	¥ 7,000
	エアーウルフ	ヨコ	キューゴ	¥ 8,000
	F-1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥12,000
	エイリアンストーム(ROM)	ヨコ	セガ	¥10,000
お	オーライル	ヨコ	セガ	¥20,000
	オーダイン	ヨコ	ナムコ	¥88,000
か	火激	タテ	タイトー	¥ 9,000
	カダッシュ	ヨコ	タイトー	¥18,000
	空手道	タテ	DECO	¥ 5,000
	ガンディーラー	タテ	テクモ	¥ 6,000
	ガルディア	タテ	セガ	¥ 7,000
き	キッドのホレホレ大作戦	タテ	日物	¥ 9,000
	キック&ラン	ヨコ	タイトー	¥ 5,000
	究極のオセロ	ヨコ	サクセス	¥13,000
	キューブリック	ヨコ	コナミ	¥13,000
	ギガンデス	ヨコ	E・T	¥16,000
く	草野球	ヨコ	アルファ	¥ 5,000
	クォース	ヨコ	コナミ	¥ 9,000
	クラックス	ヨコ	アタリ	¥ 5,000
	グリーンベレー	ヨコ	コナミ	¥ 7,000
	功里金団	ヨコ	タイトー	¥12,000
	クイズ捕物帖(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
	クイズHQ(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
け	原始島	ヨコ	SNK	¥15,000
こ	ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥ 9,000
	コラムスII	ヨコ	セガ	¥10,000
	ゴールデンアックス	ヨコ	セガ	¥25,000
	コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥13,000
	コブラコマンド	ヨコ	DECO	¥10,000
さ	ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥ 3,000
	ザ・高校野球	ヨコ	アルファ	¥ 5,000
	西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥10,000
	ザインドスリーナー	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
	サンダーフォースAC	ヨコ	セガ	¥10,000
	サイキック・5	タテ	ジャレコ	¥ 9,000

	サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥ 9,000
	サプライズドアタック	ヨコ	コナミ	¥15,000
	三国志(P付)	ヨコ	カプコン	¥18,000
し	シュートアウト	ヨコ	デコ	¥ 6,000
	四川省	ヨコ	アイレム	¥ 8,000
	少林寺ロード	タテ	コナミ	¥ 3,000
	上海	ヨコ	サン	¥ 8,000
	ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥13,000
	忍 Ⓐ	ヨコ	セガ	¥13,000
	地獄めぐり	ヨコ	タイトー	¥13,000
	実力プロ野球	ヨコ	ジャレコ	¥18,000
す	スーパーバレーボール	ヨコ	V・S	¥13,000
	スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥ 6,000
	スパイナルブレーカー	ヨコ	タイトー	¥23,000
	スーパーバスケットボール	タテ	コナミ	¥ 3,000
	スーパーオセロ	ヨコ	サクセス	¥10,000
	スーパーフォーミュラー	タテ	V・S	¥37,000
	スプラッターハウス	ヨコ	ナムコ	¥38,000
せ	ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥18,000
そ	ソンソン	ヨコ	カプコン	¥ 7,000
	倉庫番DX(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
た	ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥10,000
	ダブルドラゴン2	ヨコ	テクノス	¥18,000
	ダブルドラゴン3	ヨコ	テクノス	¥13,000
	大旋風	タテ	タイトー	¥10,000
	タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥ 9,000
	ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥12,000
	タフターフ	ヨコ	セガ	¥20,000
	大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥25,000
	脱獄	ヨコ	SNK	¥14,000
ち	中華大仙	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
て	テラクレスタ	タテ	日物	¥ 8,000
	テトリスⒷ	ヨコ	セガ	¥23,000
	出たなツインビー	タテ	コナミ	¥48,000
	デンジャラスシード	タテ	ナムコ	¥35,000
	テラフォース	ヨコ	日物	¥ 9,000
と	トップローラー	?	ジャレコ	¥ 5,000
	トライアウト	タテ	DECO	¥ 5,000
	ドッジボール	ヨコ	テクノス	¥ 7,000
	トップシークレット	ヨコ	カプコン	¥13,000
	殿様の野望(P付)	ヨコ	カプコン	¥15,000
	虎への道	ヨコ	カプコン	¥12,000
	ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥23,000
	ドラゴンパンチ	ヨコ	ダイナックス	¥ 9,000
	トライゴン	タテ	コナミ	¥43,000
	ドラゴンスピリット	タテ	ナムコ	¥38,000
	ドラゴンセイバー	タテ	ナムコ	¥90,000
ね	ネクストスペース	タテ	SNK	¥10,000
は	バトルクルーザー	ヨコ	シグマ	¥ 5,000
	バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥ 3,000
	バルバデュークの伝説	タテ	エイブル	¥ 5,000
	ハサム	ヨコ	アイレム	¥ 9,000
	パイプドリーム	ヨコ	V・S	¥ 7,000

	パラメデス	タテ	タイトー	¥ 7,000
	パズニック	ヨコ	タイトー	¥ 7,000
	パンクショット	ヨコ	コナミ	¥23,000
	パロディウスだ	ヨコ	コナミ	¥48,000
	ハテナの冒険(P付)	ヨコ	カプコン	¥10,000
	ハットリス	ヨコ	V・S	¥ 4,000
	ハレーズコメット	タテ	タイトー	¥18,000
	バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
ひ	ピット&ラン	タテ	タイトー	¥ 8,000
	飛翔鮫	タテ	タイトー	¥12,000
	ピストル大名の冒険	ヨコ	ナムコ	¥35,000
	B-WINGS	タテ	DECO	¥ 9,000
	ビジランテ	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
ふ	ファイアートラップ	タテ	W・P	¥ 5,000
	フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥15,000
	ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
	フラッグアタック	タテ	コナミ	¥13,000
	ブロックシード(ROM)	ヨコ	セガ	¥ 5,000
	ファイティングファンタジー	ヨコ	DECO	¥18,000
	ファイナライザー	タテ	コナミ	¥ 6,000
へ	ベイルート	ヨコ	セガ	¥20,000
	ヘルファイアー	ヨコ	東亜	¥15,000
	ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥10,000
ほ	ホンピングワールド	ヨコ	ミッチェル	¥13,000
ま	マーカム	ヨコ	サン	¥ 6,000
	マンハッタン24分署	ヨコ	コナミ	¥ 7,000
	マスターオブウエポン	タテ	タイトー	¥15,000
む	ムーンウォーカー(ROM)	ヨコ	セガ	¥10,000
め	迷宮島	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
	メイズオブフロット	タテ	タイトー	¥ 9,000
	メガブラスト(SUB)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
や	やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
よ	妖魔忍法帖	タテ	日物	¥ 8,000
ら	ラピオレプス	ヨコ	V・S	¥13,000
	ラスタンサーガII	ヨコ	タイトー	¥16,000
	ランパート	ヨコ	アタリ	¥15,000
り	琉球	ヨコ	セガ	¥15,000
	リングの王者	ヨコ	コナミ	¥12,000
れ	レッスルウォー	タテ	セガ	¥20,000
	レインボーアイランド(EX)	ヨコ	タイトー	¥18,000
ろ	ロボコップ	ヨコ	DECO	¥18,000
	ロードオブキング	ヨコ	ジャレコ	¥20,000
	ローリングサンダー2(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 6,000
	ロッドランド	ヨコ	ジャレコ	¥18,000
わ	ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
	ワイルドファング	ヨコ	テクモ	¥25,000
	ワンダープラネット	タテ	DECO	¥ 9,000
	ワールドスタジアム90	ヨコ	ナムコ	¥30,000
	〃 (ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 8,000
	ワールドコート	ヨコ	ナムコ	¥35,000

★ 麻雀 ★ 華札 ★

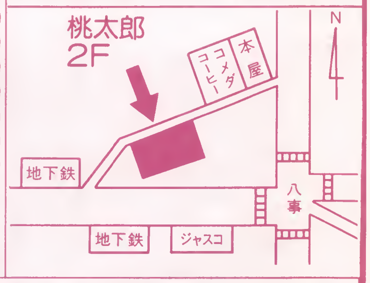
リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥ 1,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥ 6,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥ 6,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥ 6,000
麻雀女小プロレス	ヨコ	H・D	¥ 6,000
お雀子館	ヨコ	H・D	¥ 1,000
お雀子館2	ヨコ	H・D	¥ 3,000
お雀子クラブ	ヨコ	H・D	¥ 3,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥ 3,000
麻雀フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥ 9,000
アイドル麻雀	ヨコ	S・S	¥ 9,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V・S	¥13,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥13,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥ 8,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥ 9,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥ 9,000
華の舞	ヨコ	ダイナックス	¥12,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥ 6,000
七次元の妖精	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
ねるとん牌鯨団	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
ロイヤルクィーン(BET)	ヨコ	日物	¥ 3,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥ 8,000
テレフォン麻雀	タテ	日物	¥ 8,000
レディーハンター	ヨコ	日物	¥ 8,000
大人の麻雀	ヨコ	日物	¥ 8,000
東京ギャル図鑑	ヨコ	日物	¥ 5,000
花のもも子組	ヨコ	日物	¥ 8,000
ねらえトップスター	ヨコ	日物	¥ 8,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥ 8,000
麻雀ナンパストーリー	ヨコ	日物	¥ 8,000
麻雀好き懲りない面々	ヨコ	日物	¥ 5,000
麻雀お嬢さん	ヨコ	日物	¥ 5,000
トリプルウォーズ	ヨコ	日物	¥ 9,000

NEO GEO（業務用ソフト）各5,000円
家庭用では使えません！

ナム1975	麻雀狂列伝
スーパースパイ	リーグボーリング
クロスリード	皆様のおかげです
クイズ大捜査線	バーニングファイト
戦国伝承	ラギ

麻雀パネル(新)	¥ 7,000
中間ハーネス1本	¥ 2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎OPENしました。ALL20円〜50円 EASY設定



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製
〈KIC'S 91〉



Ⓐ ビデオ、S端子対応……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉



Ⓥ ビデオ・RF端子………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応………¥29,000
VR Ⓥ、Ⓡ両方対応…………¥36,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00〜PM 11:00
祭日 PM 1:00〜PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
（62円切手×2を封筒で送って下さい）

私の知っているたのしいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

ストIIトレンドパターン パート7

連続技で対戦
対コンピューターで華麗に勝て！

石井ぜんじ

今回は対戦プレイで発見された、いわゆる連続技についてまとめて紹介してみた。1発入れば最後まで連続して入ってしまう悪魔の連続技。その威力にプレイヤーは酔いしれることだろう。

　もちろん、対コンピューターにもスキを狙ってしかけることができる。星を出したらもちろん、波動拳・昇龍拳のあとなど、一瞬のスキに連続技をたたきこもう。

リュウ・ケン編

☆3段昇龍拳その1・その2

　アッパー昇龍拳・ジャブ昇龍拳はもう古い。今のトレンドはさらに強力な連続昇龍拳だ。

　まず正面からの3段昇龍拳を紹介しよう。これは跳びパンチひじうち昇龍拳といわれるものだ。名前の通りジャンプパンチを当て、着地と同時にひじうち（中パンチ）昇龍拳を当てるのだ。ただし、キャラによっては入らないものもある。対コンピューターならサガットなどにも決まる。

　次は、たいていの敵に入る強力な3段昇龍拳、跳び蹴りアッパー昇龍拳について説明しよう。

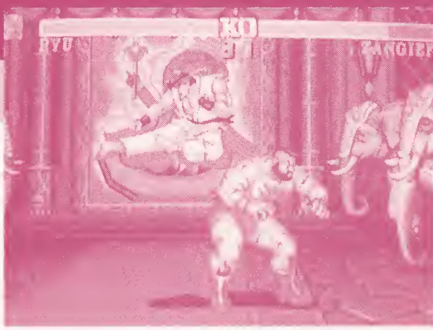
　ポイントは、跳び蹴りを当てる位置だ。飛び越して、相手の後ろに着地するように大の跳び蹴りを当てる。こうすると相手との距離が離れないので、着地と同時にアッパー昇龍拳が入るのだ。

春麗編
華麗なる3段攻撃

　春麗にも相手が気絶したときに3発入る技がある。それは、ジャンプ大パンチ→立ち中キック→中足払いだ。

　これはどのキャラにも入る確実な3段攻撃だが、ブランカ・本田以外ならほとんど入る、より強力な技がある。中足払いを立ち大パンチ（オーラパンチ）に変えるのだ。

　また、春麗の3段攻撃の恐ろしさは、これにバリエーションがあることだ。連続技を2発入れた後に投げるというパターンがあるのだ。うっかり決まれば通常の3段攻撃より大きなダメージを与えることができる。



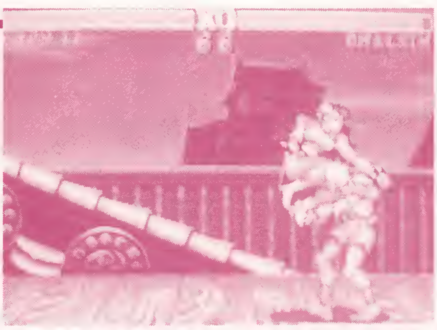
後側に回るようにとびげりをする。



着地と同時にアッパー昇龍拳。



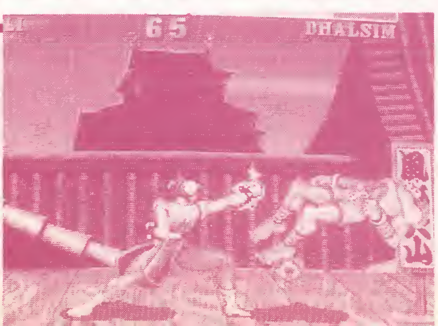
必らず星がでる。



大パンチまたは大キックでとびこむ。



着地と同時に中パンチ。



大パンチはブランカなどには入らない。

ガイル編
恐怖の4段攻撃

画面の端に相手を押しつけたときにできる、ガイルならではの4段攻撃だ。いくつかバリエーションがある。

まずボタン1つでできるパターンを紹介しよう。大パンチアッパーソニック裏拳だ。文字通り、ジャンプ大パンチを当て、着地と同時にアッパーを当てソニックブームをさらに当てる。次に相手がひるんでいる間に裏拳だ。

このパターンは裏拳がアッパーになったりして当たらないこともある。最も確実なのが大パンチしゃがみ中パンチソニック足払いだろう。

ジャンプ大パンチのあと、しゃがみ中パンチを当てる。これはかなりやりやすいはず。そしてその後、ソニックブームを当てて、すかさず2回転足払いを出す。これだとまずはずさない。

E・本田編
☆大パンチ中足払い・大パンチ中張り手百裂張り手

本田の連続技は打撃力が強いだけに異常に強力だ。

大パンチ中足払いは、空中で大パンチでひっぱたき着地と同時に足払いを2発入れる。

しかし、もっと強力なのが大パンチからの中パンチ連打だ。

大パンチのあと、中パンチを連打すると、中パンチのあと百裂張り手が出る。百裂張り手の1発目も入ってしまうのでかなりの威力だ。これをくらったらほとんど命はないだろう。


着地寸前に大パンチ。

ザンギエフ編その2
最強の連続攻撃

通常、ザンギエフがボディプレスをすると、くらって投げ出されてしまうことが多い。そこで、飛び越すようにボディプレスして逆側に回りこみ、小足払いを連打する。

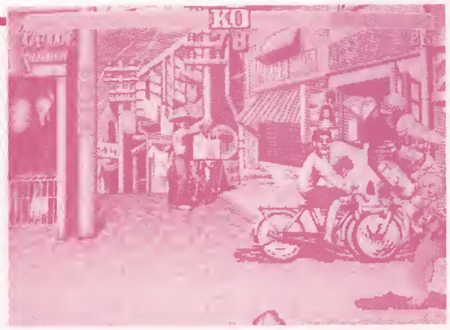
このときの小足払いは、小パンチ連打の地獄足払いだ。これだと連続して入る。

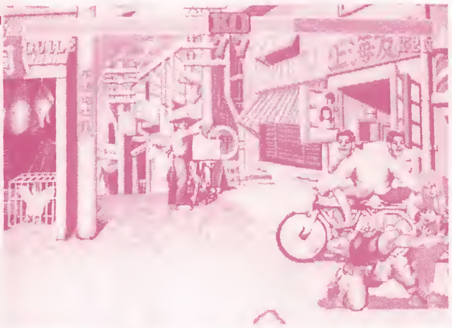
2〜3発入れたらスクリューパイルドライバーをかける。これが理論上最も強力な連続攻撃だ。スクリューパイルドライバーに入る前に星が出てしまうことも多いくらいだ。

ザンギエフ編その3
大足払いスクリュー

小足払いスクリューと違うのは、敵と密着しているときに大の足払いを出すということ。すると、投げ返そうとしても転んでしまう。ちょうど相手が起き上がったときに大の足払いが出ているようにするといい。

もし相手が足払いをガードしたらすぐスクリューを狙う。大足払いをガードすると間合いが大きく離れるので、投げ返されることはない。ガイルのサマーソルトが怖いくらいだ。ちゃんとスクリューがかかれば、サマーソルトでさえ返せないだろう。


端で星が出ていたら大パンチでとびこむ。


しゃがみ中パンチを当てる。


ソニックブーム。春麗には入らない。


2回転足払いでころがす。中足払いも確実。


中パンチ連打でまず、中張り手が当たる。


百烈が当たり、さらにガードの上から減らす。


後に回りこむようにボディプレス。


地獄足払い連打からスクリューだ。

STREET FIGHTER II

ストII対戦講座

ダルシム小僧免許皆伝

第4回 焦燥

byげろぽん

教官…ヨガ投げとせっかんはめはマスターできたかな。

小僧…春麗に対しては大体わかりました。1人用で練習したんですけど、対戦でも通じるでしょうか。

教官…ああ。コンピューターの春麗は投げ返しこそないものの、完璧にやらないと抜けられてしまうから実はかなり練習になるんだ。

この「ヨガ投げ」と「せっかんはめ」は、リュウ・ケン、ガイル、ザンギ以外にはきまるから、もしそういう状態になったら狙ってみよう。



①「ヨガ投げ」この直後投げる。

小僧…はい。春麗はもう大丈夫ですね。

教官…いや、いくらきちんとやっても春麗にはよく入られてしまうんだ。「鷹爪連撃拳」の確実な抜け方がない以上それに対応できるようになるには場数を踏むしかないと思う。

今だから言うが、ダルシムにとって春麗は最もいやなキャラなんだ。

私の教えられることは教えたが、100%勝てるとはとても言い切れん。そのことを忘れずに、日々の鍛錬を怠らないように。

小僧…はい。わかりました。

——ゲームセンター「アルシオーネ」にて

友人C…やるじゃねえか。俺の春麗と対等にわたりあえるダルシムは小僧、お前が初めてだ。

小僧…えへへ。照れるなあ。

謎の人物…あの～、僕のブランカと一戦お願いできませんか?

小僧…え?僕ですか?もちろんです。やりましょう。

ハン、ビシッ、ドガ、……

ガンバンベシーガンバンベシーガウガウガウガウガウ、ウ～

小僧…な、なぜ…ガードできないんだ。

謎の人物…僕は、ゲームセンター「インテグラ」のブランカ使いの毛茂野獣三といいます。また対戦しましょう。ハッハッハッハ(さわやかに去る)。

小僧…くそう。

友人C…あれはブランカ3段攻撃というやつで、1発入るとガードできないんだ。

小僧……。

——次の日…

教官…春麗とあそこまで戦えるようになった君のダルシムをそこまで苦しめるとは…。相当な使い手だな。

小僧…はい。近づかれたらぴょんぴょん小キックや大キックで跳びまわって何もできませんでした。一体どうすればいいんでしょう。

教官…ブランカは本来春麗より戦いやすい相手のはずだ。3段攻撃はともかく、懐に入るのがよほどうまいブランカと見た。

小僧…ジャンプ小キックでの「はまり」の状態から抜け出すにはどうすればいいんですか。

教官…抜け方はいろいろあるが、一発逆転に持っていけるのがくぐり投げからのヨガ投げだ。間合いが離れたらブランカが跳んだのをすばやく見切って中スラでくぐって端に投げてしまえばいい。そこからヨガ投げに持ち込むのだが、ブランカと本田は間合いを離さないと逆につかまれるので注意が必要だ。



② 遅れるとスラスト(足払い)になってガンバンベシの餌食。

違う抜け方としては、密着して跳んできた場合は中キックで落とせる。



③ 密着してれば中キックが入る

とにかく中に入れないことが重要だ。

小僧…あと今思い出したんですけど、すごく遠い間合いで跳び込まれたときに、着地を大パンチで返そうとしたらブランカにげんこつをくらってしまったんです。

教官…その場合はしゃがみのパンチで返せばいいんだ。これはブランカに限らず春麗やガイルも同様だ。まれに相討ちになるがまず大丈夫。ただ春麗ののっかりだけは注意して、ガードされてもいいから遅めに技を出すように。

小僧…わかりました。だいぶ気が楽になりました。

教官…よし、じゃああとは練習あるのみだ。

小僧…はいっ!

——「インテグラ」にて

小僧…へ～、ここが毛茂野さんの行きつけの店かあ。お、対戦やってる。毛茂野さ～ん。

毛茂野の対戦相手…か～弱い弱い。これでよくブランカ使いと言えたもんだな。

毛茂野…ガイルが相手じゃあしょうがないだろう。

対戦相手…ふん、負け惜しみを。結局は強けりゃ勝ちということさ。

小僧…あの～、僕と対戦してくれませんか。

対戦相手…何だこいつは。

毛茂野…き、君は…。

対戦相手…ほう、お前の知り合いか。お前何使うんだ。

小僧…ダルシムです。

対戦相手…クソダルかい。まぁいい。きな!

ドガバスザクッバンバンバンツニックバンウ～

対戦相手…よく覚えとけ。俺はゲームセンター「ウラッコ」のガイルマスター、素肉裏健だ。俺に挑戦するのは100年早いぜ。あばよ。

毛茂野…極まったガイルに勝てる奴はいないよ。気分直しに僕と対戦しないかい。

小僧…うん。

(小僧は毛茂野と対戦しながらも、ガイルマスター素肉裏のことが忘れられなかった。何回かプレイして、毛茂野には勝つことができた)

——2時間後

毛茂野…じゃあね。またおいでよ。

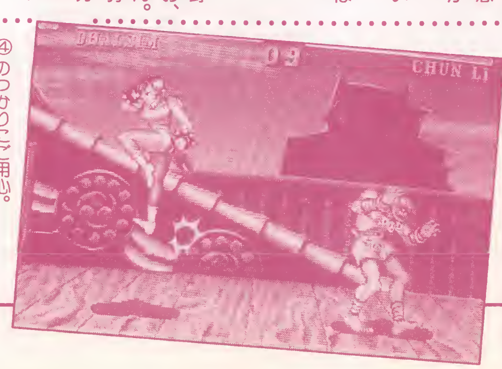
小僧…はい。

(店を出ようとして、小僧振り返る)

小僧…ぼ、僕、あのガイルに絶対勝ちます。

(走り去る小僧)

ダルシム小僧、ダルシムマスターへの道は遠い。



④ のっかりにご用心。

ワンポイントチェック VS春麗・ブランカ

- ●遠い跳び込み…着地をしゃがみパンチ、跳び込み大パンチ
- ●中間の跳び込み…逃げパンチ、逃げキック
- ●近い跳び込み…くぐり投げ、くぐりせっかん
- ●「鷹爪連撃拳」…小スラ、しゃがみ小パンチ、ガードして投げを狙う
- ●ブランカ垂直欽ちゃん…くぐり投げ、中キック

音声合成調査室

by 水島屋T.J.

音声合成決定版

これがストII海外版メッセージだ。内容が若干違ってるのもあってまた面白い。今回で音声合成コーナーは終わりです。今までありがとう!!

海外版 ENDING MESSAGE

《RYU》

As the award ceremony begins, the crowd can be heard whispering….
(表彰式が始まると群衆がざわめいてきた)
"Where is the champion? Were is Ryu? Where is Ryu as his admirers chant his name?"
(チャピオンは?リュウはどこだ?あの偉大なチャンピオンはいったいどこへ…)
Already seeking the next challenge, celemony means nothing to him. The fight is all.
(常に新たなる闘いを求めるリュウにとって表彰式は何の意味ももたなかった。闘いがすべてなのだ)

《KEN》

Ken!
Oh Eliza, what are you doing here?
(ケーン!)
(おおイライザ。なぜこんなところに?)
I came here to find you. So we can be together again.
Eliza….
(あなたを追ってきたの。また一緒に暮らしましょう)
(イライザ…)

《HONDA》

So, my students now you see what rewards may be reaped if the mind and body are in perfect harmony.
(弟子たちよ、すもうのすばらしさが分かったか)
Do you think I will relax my discipline just because I have won? No! I will still train hard and I will still eat NABE!
(わたしが稽古をゆるめるとでも思ったか?いんや、もっと練習して鍋を食いまくるのじゃぁ〜)
As Honda eats and chats with his disciples, everyone is in harmony, concentrating only on food and friendship.
(弟子たちに囲まれ、シアワセな本田であった)

《CHUN-LI》

Father, your death is avenged. Now that I have destroyed Bison, his drugring will surely collapse. Finally, you can rest in peace….
(おとうさん、仇は討ちましたわ。これでバイソンの麻薬組織も壊滅することでしょう。安らかに眠ってください)
And I can get back to being a young, single girl.
(今日から普通の女の子になーろおっと!)

《BLANKA》

Jimmy…? Are you my long lost son, Jimmy?
Who are you? Why would I be your son? My name's Blanka.
My son was lost in an airplane crash over Brazil when he was only a little boy.
(ジミー?もしかして私の子供ではないですか?)
(えっ、あなたは誰ですか?なぜ私があなたの子供なんですか?私の名前はブランカです)
(私の子供は昔、飛行機事故で行方不明になりました)
Wait! That anklet… I gave that to you on your birthday!
(そのくるぶし飾りは…ジミーの誕生日にあげた…)
Mommy! Jimmy!
(おかあさーん! ジミー!)

《ZANGIEF》

Ladies and gentlemen please welcome the president of the Soviet Union.
(会場のみなさん、ソビエト大統領ゴロバチョフ氏がただいまヘリで入場されました)
Comrade Zangief. You have made your country proud and shown that the Soviet spirit can overcome all obstacles. Now it's time to celebrate in the appropriate Russian fashion.
(同志ザンギエフ君、キミは我が国の栄光とソビエト魂がいかなる障害をも打ち破ることを証明してくれた。それではいつものやつをしようではないか)
Mr. president, you dance very well.
Well you know, it keeps me in shape.
Come on! Everbody dance!
(大統領なかなかやりますな)
(ハッハ 健康にはこれが一番。さぁ皆さんご一緒に)

《GUILE》

Hey Bison, remember me? Me and Charlie? Remember Cambodia?
I remember, Guile. You're not the runt you were then, go ahead kill me quickly.
Honey, stop!
Jane!?
(バイソンッ、俺を覚えているか?チャーリーを、カンボジアのことを!)
(お前はガイル、強くなったな…さっさと殺せ!)
(あなた〜やめて) (ジェーン!?)
Please dear, killing Bison won't bring Charlie back. It will simply make you a murderer just like Bison. Please come home. Let's start over.
But I deserted you!
Please Daddy! Mommy and I still love you.
Amy? Is that my little Amy?
(あなた、バイソンを殺してもナッシュは生き返らないわ。バイソンのような殺人鬼になりさがるだけよ。戻ってきて!やり直しましょう)
(しかし俺は君を捨てた…)
(おとうさん、おかあさんと私は今でも愛しています)
(アミー?お前は私の可愛い娘。アミーなのかい?)
Would you like some tea, dear? Honey, what's wrong?
Huh… oh, nothing sweetheart. I just feel like I'm waking up from a long nightmare. I love you Jane.
(お茶が入ったわよ。あなた、どうしたの?)
(長い悪夢を見ていたようだ。愛してるよ、ジェーン)

《DHALSIM》

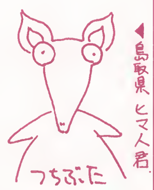
I can finally go home to my family.
I've been gone so long.
(これでようやく家に帰れるな。長い闘いだった)
3years later….
(3年後)
Dad, what's that picture?
That's just your dad in his past life.
(お父さん、あの写真は?)
(あれは昔お父さんがな…)

ゲ屋 瓦版

かわらばん

第12号

編集人：古葉美一
ゲ屋瓦版
1992年(平成4年)
1月1日(水)



ひょー！ゴモラほしいよう、ゴモラほしいよう。基板ガメるしか！と思ったら当たってしまい、見知らぬ人にもらわれていきました。ああ…。

ゲ屋2周目に突入!!

ちなみに今月はゲ屋瓦版の1周年記念だったりして…。

1周年記念ダブル抽選会



①～⑤のすべてに豪華商品…。

ゲ屋でお買い物をしてくれたお客さんを集めて、抽選で豪華な賞品を持ってけドロボーなイベントなんざんすよ。

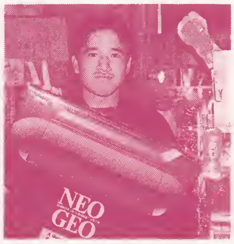
40人くらいに券を配ったら1回抽選をやるという方式なので、なかなか集まらんだろうなあと思っていたら……ホイッと集まっちゃうんですよ。

結局、この日やった抽選は5回。当たっちまった幸せ者は以下の通り。

☆スーパーファミコンソフト
"グラディウスIII" 鈴木隆英君
"超魔界村" 渡辺真人君
☆メガドライブ本体 小松英佑君
☆シグマジョイスティック
"2200-TB" 大柴修次君
☆サンダーフォースAC基板 龍田一彦君

ちなみにスピードクジの賞品もすごいので書いときましょう。

○ネオジオ本体
○宇宙戦艦ゴモラ基板
○オーライル基板
○ロータスプレスLAM-1



ネオジオ当たりの鈴木君。ソフトはゲ屋で買ってね。

こばちゃまの今月のオススメ

ばびこが死んだので今月からは小森のこばちゃまが担当よ♡こばちゃまはね、今月は765メガミックスなのねん。

古き良き時代のナムコゲームの音楽を踊れるミュージックに変身させちゃったざーますのよ、おほほほほ。

特に源平討魔伝は「これだ!!」と思うことマチガイなしなのよ。これで2000円は安いざんすー。ふひょう。





1月のイベント

4日(土)～7日(火) 新春福袋セール お正月はゲ屋

恒例の福袋セールです。ただし、福袋がなくなり次第終了となりますので、ご了承くださいね。一日で売り切れの可能性もあります。

4日(土) 午後2時から(予定) 矩形波倶楽部 森本ゆきえ姫サイン会

ゲ屋初売りの日にふさわしく、華やかに矩形波ゆきちゃのサイン会です。コナミ関係グッズをお買い上げの方に、当日整理券あり。

これは来るしかー!!

5日(日) 午後2時から(予定) 雑君保プサイン会

おまたせー!!雑君のサイン会です。そこのキミ！うれしいでしょう。ゲ屋に来て、雑君に会おう!!先着100名様。当日整理券あり。

11日(土)～15日(水) セガ・フェア

フェア期間中に、セガ関係グッズをお買い上げの方にプレゼントあり。

15日(水) 午後2時から(予定) ゲ屋UFOキャッチャー大会

ゲ屋にUFOキャッチャーが来た!!先月号の4コマが実現するのだ！当日整理券あり。

18日(土)・19日(日) ゼクセクス&出たな!!ツインビー CD・ビデオ発売直前記念!!

1月21日(火)の「ゼクセクス」CD・ビデオと「出たな!!ツインビー」ビデオの発売を記念して、直前ビデオ上映会を行います。この2日間にゲ屋で予約をしてくれたお客さんには、発売元のキングさんから特典プレゼントあり!!オリジナルグッズのテレカと下敷きも新発売なので、見に来てくださいねー。

26日(日) 麻雀クエストビデオ発売記念㊙イベント

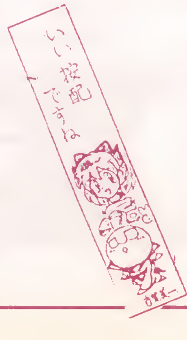
25日(土)の「麻雀クエスト」のビデオ発売記念です。何があるかは、当日に来てのお楽しみね。

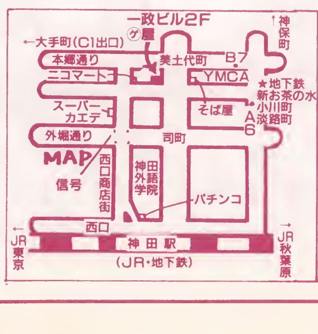
あっどーもごぶさたしておりますお初の方もいらっしゃいますですねアタクシ・マンガ家の雑君保プと申します。ここにはズイブンとお世話になりました。どうですしばらく見ないうちにスッカリ角もとれて丸くなりましたっしょ。ついでに来年頭には(他社から)本を出す運びとなりましたパチパチパチ。あ、すいません今の拍手自分です。そんなわけで何が何だかサイン会です うひゃあびっくり。何が狙いだ新声社！当日は自作のチラシでも配りましょーかねえ



特別プレゼント

かわら版1周年を記念してナイスな「こばびーたんざく」を5名様にプレゼント。ほしい方はお手紙くださいね。





天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

☎03-3293-9325
★通販のお問い合わせは☎03-3293-9321 読者サービス部へ

営業時間
12:00～19:00
月曜定休
★12/23(月)、12/30(月)は営業します。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-2
一政ビル2F

ちゃら子のVIDEO&CD月間TOP10

10／20～11／19集計

ビデオTOP10


1位
■ストリートファイターII（V-53）※123Pts㋚
●60分/5800円


2位
■ナイトストライカー（V-54）※84PTs㋖
●80分/7000円


3位
■ドラゴンナイト（V-57）※54Pts(ポ)
●30分/7800円


4位
■ファイナルファイト（GV-1）※42Pts
●60分/7800円


5位
■グラディウスIII（V-48）※30Pts㋖
●70分/6500円


6位
■ワルキューレの伝説（V-55）※21Pts㋖
●40分/4000円

7位	V-7	ストリートファイター	12Pts	㋚	3378円
7位	V-47	パロディウスだ！※	12Pts	㋖	4000円
9位	V-52	TVゲームの歴史〈カプコン編①〉※	9Pts	㋚	3800円
9位	V-56	TVゲームの歴史〈カプコン編②〉※	9Pts	㋚	3800円
9位	V-46	マージャンギャルズグラフィティ5※	9Pts	(ポ)	3000円



今月の総評

ビデオ編

ゲーメスト大賞も受賞してまだまだ波に乗り続けるストリートファイターII、またもや第1位です。こうなるとどこまでつっ走るか楽しみよね。第2位はナイトストライカー。1位、2位ともに息が長い作品です。

そしてなかなか健闘、3位ドラゴンナイト。

こうしてみるとあんまり先月とTOP10のメンツがかわらないね。がぜんストリートファイターII場外乱闘編の人気が気になってきちゃいますね。

CD編

おおっ！ニンジャウォーリアーズ1500が1位じゃありませんか!!うれしい限りですね。

2位のストリートファイターIIも発売から9ヶ月たってるのに勢いおとろえることを知らずという感じ。3位のコットンはこうなったらビデオも出してほしいなぁ。人気者だものね。

最近㋘屋で「おすすめのCDどれですか？」と聞いてくれるお客さまが多いです。定番から玄人好みまでお教えしちゃいますのでお気軽にね。

ではまた来月もTOP10をよろしく。

CDTOP10


1位
■名盤ニンジャウォリアーズ（01147）366Pts㋚●1500円


2位
■ストリートファイターII 2枚組（01123）358Pts㋚●3500円


3位
■コットン（01141）341Pts㋚●1500円


4位
■コナミエンディングコレクション2枚組（01146）187Pts㋖●3600円


5位
■オール・サウンズ・オブ麻雀クエスト（01140）122Pts(ポ)●2490円 2400


6位
■パーフェクトセレクションドラキュラ（01151）81Pts㋖●3000円

6位	01038	エリア88	81Pts	㋚	1500円
6位	01133	出たな!!ツインビー	81Pts	㋖	2800円
9位	01145	コナミゲームミュージックコレクションVOL.4	73Pts	㋖	2800円
10位	01084	タイトーゲームミュージックVOL.2「ダライアス」	65Pts	㋐	2627円
10位	01017	ダライアスII	65Pts	㋚	3200円
10位	01127	ナムコサウンドエクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」	65Pts	㋪	3000円

今月のこの1枚

クラックダウン ゲイングランド

以前にもおすすめしたけど再び登場。私からしてみると1000回でもおすすめしちゃいたいくらい。ゲーム性、キャラクター、BGMのどれをとってもここまで個性的なゲームってあんまりないよね。エンディングのいかにも劇終っ－って感じも好きだし。埼玉県のLED君、お手紙どうもありがとう。

今回はビデオのおすすめはなしだよーん。


■ダークシール（01057）㋚
●1500円

ダークシール

このあいだダークシールの基板を買いました。いやあ、しばらくやらないとヘタになるわね。ま、そんなことはおいといて、自宅でプレイするとVGMがよく聴こえるんだわ。ゲーセンではメジャーなメインVGMしかよく聴いたことなかったのだけど。

ダークシールのCDは㋘屋でも人気の1枚。私はヴォーカル入り2曲がお気に入りです。実にうまくアレンジしてあると思います。これからもヴォーカル入りのアレンジがたくさん出ればいいんだけどなぁ。


■クラックダウン／ゲイングランド（01035）㋚●1500円

好評発売中!!


■女神転生（2枚組）（01158）㋪●3900円


■デスブレイド（01155）㋚●1500円


■メガセレクションII S.S.T.BAND（01154）㋚●2500円


■千両箱～平成4年版～3枚組（01156）㋖●6300円 初回特典付

1月の新作

21日

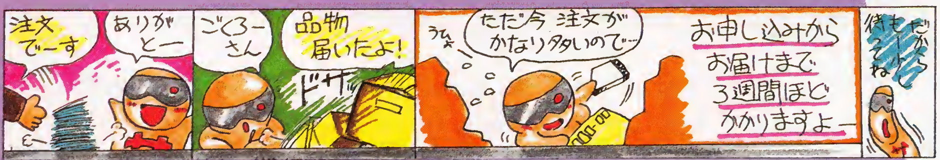
■メタルブラック（01157）㋚●1500円

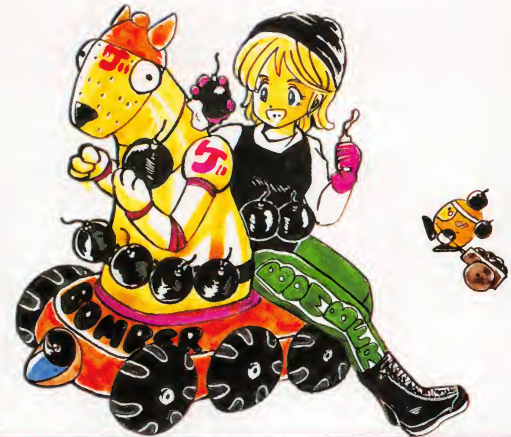
25日


■麻雀クエスト（V-59）※(ポ)●3,800円

㋐＝アルファ ㋚＝サイトロン ㋖＝キング ㋪＝ビクター (ポ)＝ポリスター ㋺＝アポロン
☆他にも在庫多数あります。バックナンバーを見てね。

ゲーメスト
読者サービス部







NEW FACE
コットン

■コットンテレカ
(S-1)●1000円 送料サービス

出たな!!ツインビー

■出たな!!ツインビーテレカ
(K-1)●1000円 送料サービス
■出たな!!ツインビー下敷き
(K-2)●280円 送料1枚175円
2枚以上250円

ゼクセクス

■ゼクセクステレカ
(K-3)●1000円 送料サービス



第5回ゲーメスト大賞受賞記念!!

ストリートファイターII



ストII最強テレカセット

(C-13)テレカ12枚・特製ケース付●1万5000円 送料1セット360円

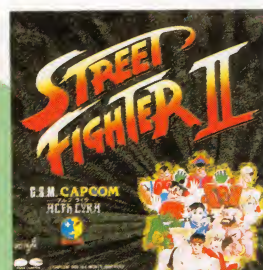
ストII最強下敷きセット

(C-12)下敷き12枚・特製ファイル付●3800円 送料600円

ストリートファイターII イメージアルバム

G.S.M.CAPCOM/アルフライラ
(01149)●2500

*初回特典は終了しました。



好評発売中!!

ゲーメスト監修の真の新ストIIビデオ



VIDEO

ストリートファイターII 〜場外乱闘編〜

(V-58)●6800円

いよいよ発売されたストIIビデオ「場外乱闘編」。まだ買ってない人は今すぐ㋘屋かサービス部へ!!損はさせないぞ!!私のおすすめは、ブランカ&本田の対CPU戦。いずれも本邦初公開ともいえる大道芸の数々。もちろん、ストIIトレンドパターンにも驚異現象にも載ってないテクニックだ。(お笑い部門担当・やまかわ悠理)



■出たな!!ツインビービデオ
(V-60)●70分/6500円

出たな!!ツインビー&ゼクセクス
〈CD&VIDEO 1月21日発売予定〉

キング・レコードから、またまた超絶ビデオが発売されるぞ。

1つは出たな!!ツインビー。1周目は2人同時プレイ。2周目は1人プレイを完全収録。地獄の2周目は想像を絶する量の打ち返し弾を「しっぽバリア」を駆使するスーパーテクは必見モノ。

もう1つはゼクセクス。今、人気絶頂の史上最強グラフィックのシューティング。1周目はノーミス、ノーカットというスーパーテクを収録し2周目もクリアまで完全収録。

さらに海外版のデモも収録され、CD用アレンジVGMが1曲入ってるのだ。これはもう買うしか!







■ゼクセクスビデオ(V-61)●70分/6500円
■ゼクセクス CD(01159)●2800円

激走!! 訪問記 (ゲ)屋宅配便

関西に行きまっせ〜!!

新年1月15日(水)、18日(土)、19日(日)

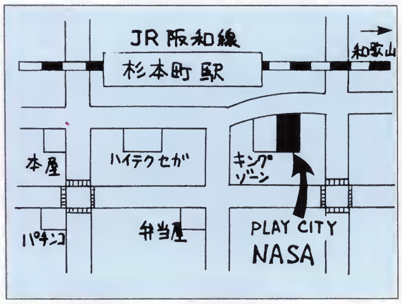
ゲームセンターのみなさまへ

(ゲ)屋宅配便は、ゲームセンターのみなさまからのご要望がありしだい、発車するシステムになっております。お気軽にご連絡ください。

担当 萩原 ☎03(3293)9321

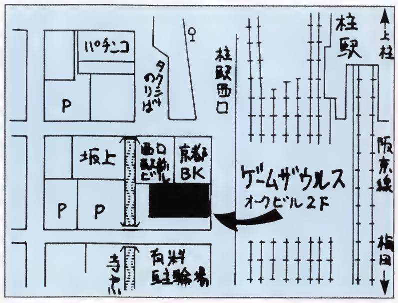
1/15(水) PLAY CITY NASA

PM1:00〜3:00(予定)
☎06-694-4909
大阪市住吉区山之内3-3-5



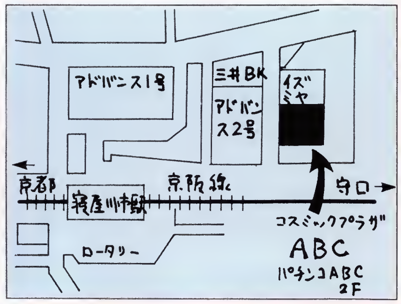
1/18(土) ゲームザウルス

PM2:00〜4:00(予定)
☎075-391-0391
京都市右京区川島有栖川町51 オークビル2F



1/19(日) コスミックプラザ ABC

PM1:00〜3:00(予定)
☎0720-23-1160
寝屋川市早子町18-14



ストIIニューアイテムセット

(SN-1)(オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストIIテレカ)
●2200円 送料1セット250円
2セット以上500円
☆おまけにNEWストIIノートが付いてきます。



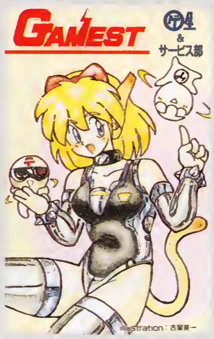


ストIIステイショナリーセット

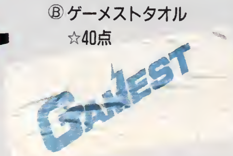
(SC-1)(レポートパッド・下敷き・カンペン)
●1100円 送料1セット 360円
2セット以上500円
☆ステイショナリーセットには、おまけにストIIノートが付いてきます。

サービス部 ゴールドチケット・サービス

毎度ありがとーございます。通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。



Ⓒ(ゲ)屋&サービス部テレカ
☆20点



Ⓑゲーメストタオル
☆40点



Ⓐゲーメストオリジナル
シャープペン&ボールペン
☆10点

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法

郵便振替口座番号 東京5-98420 ㈱新声社 読者サービス部
お問い合わせ ☎03-3293-9321

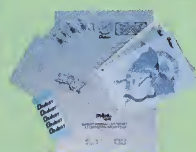
- ●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込みください。
- ●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
- ●価格は税込みです。
- ●ビデオ※はVHSのみ。
- ●ご注文からお届けまで2週間ほどかかりますのでご了承ください。
- ●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。

送料のお知らせ
●ビデオ・テレカは送料サービス●CD／1枚→250円
2枚(2枚組)〜3枚(3枚組)→360円 4枚以上→400円
☆たくさん商品を買った時にはその中から一番高い物の送料分を送ってね。
(例) テレホンカード……サービス、下敷き2枚……250円・バインダー2冊…730円
上記を一括注文の時、送料は730円です。

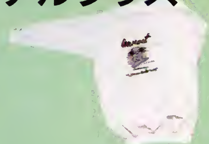
オリジナルグッズ



■オリジナルバッジセット(B-2)
●500円 送料4セットまで250円
5セット以上360円



■冨士弘のワルキューレレターセット(F-1)
●600円
送料2セットまで250円
3セット以上360円



■ゲーメストオリジナルトレーナー(W-1)
1着3900円(送料600円)

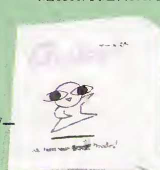




■ストII レポートパッド
(C-5) ●300円 送料1冊250円
2冊以上360円



■ストIIカンペンケース
(C-7)●600円 送料1個250円
2個以上360円



■ゲーメストバインダー
(B-1)●800円
送料1冊360円
2〜4冊730円
5冊以上880円

■オリジナルテレカケース(G-1)
●1000円
送料2冊まで250円
3冊以上360円

テレカ

■各1000円
送料サービス



■オリジナル春麗(C-9)



■オリジナルストII(C-10)



■春麗テレカ(C-8)



■パロディウスだ!モアイ戦艦(P-4)





■雑君保プ(ZT-1)



■冨士弘のワルキューレテレカ3枚セット(F-2)
●3600円送料サービス

下敷き

■各250円★280円
送料1枚175円 2枚以上250円



■ストライダー飛竜(C-1)



★オリジナル春麗(C-11)



■パロディウスだ!燃ゆる帝都編(P-1)



■ファイナルファイト(C-3)



■オリジナルストII(C-8)



■パロディウスだ!摩天楼の危機編(P-2)



■冨士弘のワルキューレ(F-3)

Super Gamer's Market MARU-GE-YA

第4弾

(ゲ)屋宅配便 熊谷ガリバー旅行記 with ストII対戦大会

我々を待ちうける対戦54人衆!? 結果はいかに…



(ゲ)屋。対戦が始まっていたからかんこ鳥。



お店の前で記念撮影。

(ゲ)屋出張販売

今回もお邪魔しました。何か対戦のほうがメインになっちゃってるけど、本当はこっちが主役であることを忘れないでね。

今回も(ゲ)屋は大盛況。品切れグッズも続出してバカ売れ。ホクホク顔で帰途につきました。

藤原センセのサイン会

今回はいつもより希望者が多かったみたいで、何と藤原センセが自費で色紙を買い足してくれたり、いろいろ苦労があったようです。

いつもながらお疲れさまでした。



サイン会の様子。やっぱりチュンリですか。

ストII対戦大会

空は晴れわたっていた。

高崎線・快速アーバンで熊谷へ向かう2人の男がいる。

片方は寡黙で沈着冷静な雰囲気を漂わす色白の男、YOU・A。彼を本気で怒らせた者の命はまずないといわれる。

もう片方は背の高い黒メガネの男C・LAN。ひげのそりあとも生々しい。

「負けることは許されぬぞ。もし負けを喫した場合はわかっておろうな」

顔をピクリとも動かさずにYOU・Aは沈黙を破った。

「御意に…」

C・LANは不敵な笑みを浮かべつつ返答する。自分が負けることなど考えられないといった口調だ。

そのころ、関越自動車道、熊谷・東松山ICを出たシル

なお、文章はかなり脚色アリです。

お店の外観。アイフルは関係ないよ。





バーとブラックのツートンカラーのトレノが国道17号へ向かっていた。

「ふぁ〜、眠いなぁ」

ハンドルを握る巨漢、山河悠理はサングラスを外しつつ首をゆっくりと回す。

直後、山河の目が鋭く光り、表情が険しくなる。

「来るがいい。我が拳の生贄にしてくれるわ」

そしてトレノは急加速すると、閃光のように地平線へ消えた。

そして今、熊谷ガリバーにゲーメスト精鋭の対戦メンバーが集結した。

闘いの火蓋は切って落とされたのだ。

2台の対戦台へ向かったのは山河とYOU・Aだった。

「遊びはほどほどにしておけ。油断するなよ。まあ、大丈夫だろうが…」

YOU・Aは山河に冗談めかして言った。

「わかっているわい。最初の餌食はどいつかな」

挑戦者数は54人。1人につき18人を相手することになっていた。

C・LANは台のはるか遠方で腕を組み、うつむいて煙草をくゆらしている。

突然、山河の台から歓声が上がる。ガイルの悲痛な断末魔が場内にこだました。

「ば、馬鹿な…。こ、この俺が……」

山河が頭を抱えて震えていた。

「哀れだな！どうだ、プライドをズタズタにされた気分は」

挑戦者は声高らかに山河に宣告した。

「己の力を過信しおって…」

順当に勝ち進んでいるYOU・Aはそう呟くと対戦者をサマーソルトで葬った。

そして、それから一分もたたぬうちに、今度は両方の台から同時に歓喜の声が発せられた。山河とYOU・Aは、背筋に冷たいものを感じつつア然としていた。

「つ、強い…」

2人は戦慄していた。未だかつて体験したことのない恐怖が2人を蝕んでいた。

「くくっ、闘いの宴はまだ始まったばかりだというのに…」

そういうと、やれやれ、といった感じでC・LANは重い腰を上げた。

「くれぐれも油断するな。こいつらは本物だ」

「わかってますとも」

いったん抜けた山河に念を押されたが、C・LANはまったく聞いていない風だ。

「馬鹿めが…。貴様などのかなう相手ではない」

山河がぼそりと呟いた。

その言葉通り、C・LANは2人目に敗北した。それもガイルを使ってケンに敗れたのだ。

3人は屈辱と、焦りと、苛立ちと、自分の愚かさと、いろいろな焦燥を噛みしめていた。

そして、対戦は終了した。

〈戦績〉

山河悠理……10勝8敗

使用キャラ

使いなれないガイル

E・本田

ブランカ

ザンギエフ

YOU・A…16勝2敗

使用キャラ

ガイル

ケン

C・LAN…14勝4敗

使用キャラ

ガイル

春麗

ダルシム

リュウ

E・本田

石井ぜんじ怒りの書

3人は肩をすぼめ、ゲーメスト編集長、石井ぜんじの顔前で様子をうかがっている。

「何だこの成績は…」

沈黙が闇を支配する。

何分たっただろうか。3人が空気の重さに耐えられなくなりそうなときだった。

「まずは貴様からだ」

石井ぜんじは山河悠理のほうへ歩み寄ると…

「ガン、バン、ザクッ！」

ぱっくりと割れた山河の額を足げにして、石井ぜんじは次なる制裁を加える。

「次は貴様だ！」

蛇に睨まれたカエルの如く、恐怖で動けないYOU・A。

「フン…グルグルグル……ドスン！」

もはやぴくりとも動かない2つの屍に、ゴミを見るような冷ややかな一瞥をくれると、石井ぜんじは発狂寸前でのたうつC・LANへと歩を進め…

「ドム、ババン!!」

三段昇龍が炸裂した。

石井ぜんじが去ると、そこには永遠の沈黙を約束された3つの骸が転がっているのみであった。

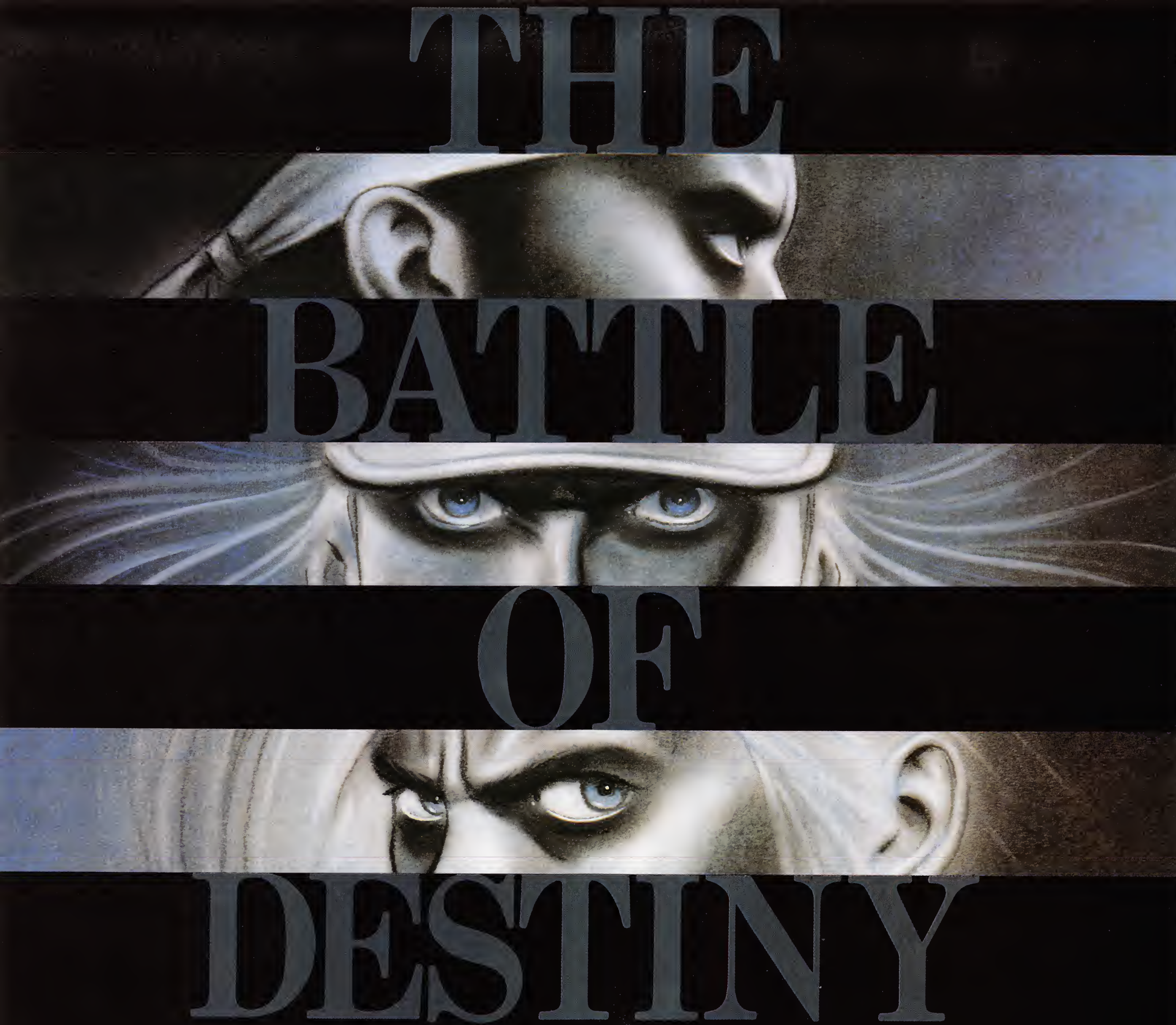
というわけで熊谷ガリバーの皆さん、ありがとうございました。こっちはガイルばっかり使ってたのに負けが込んでしまいました。ガイルつぶしがかなり決まってましたね。

あと、これだけレベルの高い中、春麗が一番強いキャラであるのも驚きました。特に本田対春麗の勝率が2対8というのが。その他のキャラも、新鮮な驚きが多々あり、とにかく実のある対戦会でした。

いつかまた行く機会があれば、そのときはよろしくお願いしますね。



戦いすんで一息つく㋐対戦野郎ども。



最強の格闘ゲーム、
餓狼伝説ついに登場。

新春大特集

お年賀状スペシャル!!

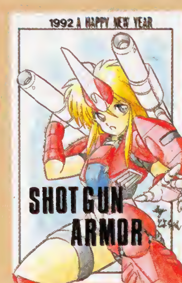
1992

今年もやってまいりました。毎年恒例の年賀状スペシャルです。これがないと、年が明けたって感じがしませんよね。今年も、各メーカーの方々から、気合の入った年賀状が、超大量に寄せられました。この場を借りてお礼申し上げます。では、ドドーン と一挙に8ページ。いってみましょう！

SNK

①


②


③


④

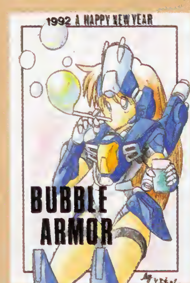

⑤

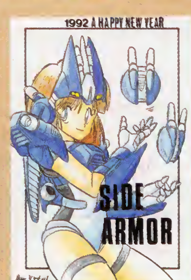

⑥


⑦


⑧


⑨


⑩


⑪


⑫

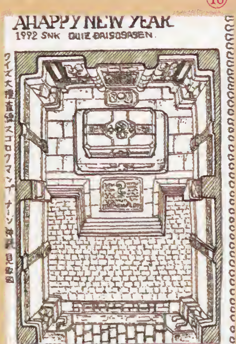

⑬


⑭


⑮


⑯


⑰


⑱


⑲

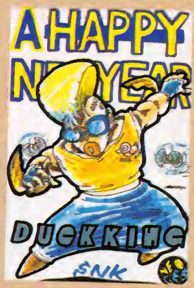

⑳


㉑


㉒


㉓


㉙


㉘


㉗


㉖


㉕


㉔


㉞


㉝




㉜

㉛


㉚




㊲

㊱


㉟




㊳

㊻


㊺


アルファ

㊼


㊷

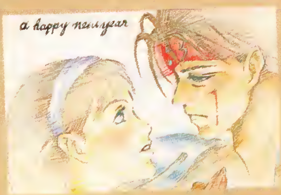

㊵


㊴


㊸




㊶

㊹


アイレム

ジャレコ

54


53


52


NMK

49


48


51

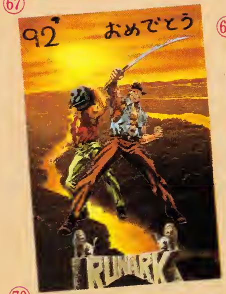

50


タイトー

64


63


62


67


66

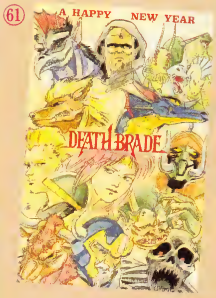

65


70

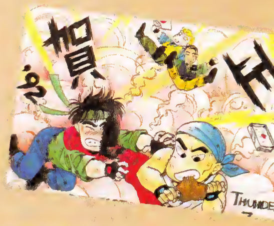

69


68

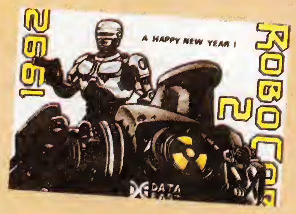

DECO

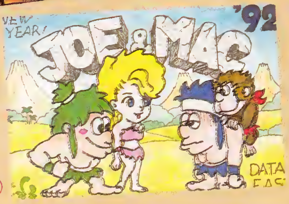
61


56

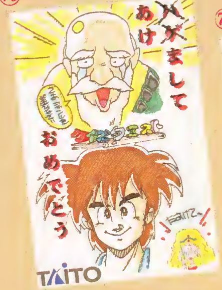

55


60


57


59


58


75


74

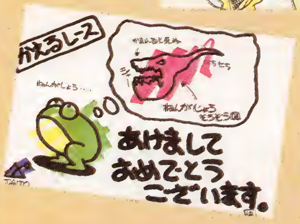

73


72

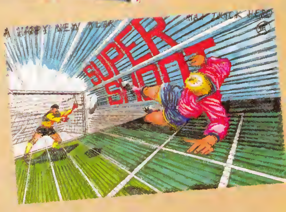

71


80

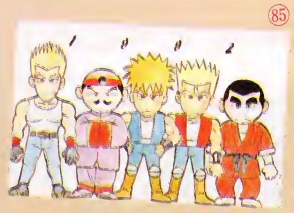

79

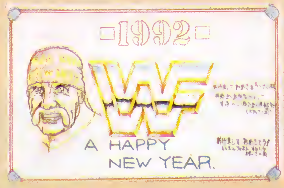

78


77


76


テクノスジャパン


85



83



84



82


81

テクモ


87



86

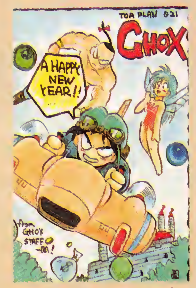
東亜プラン



90

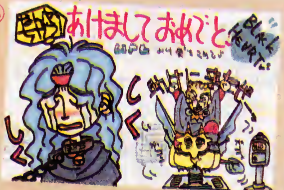


89



88

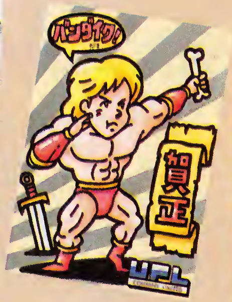
UPL



93



94



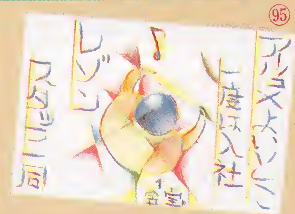
92



91

アルユメ


96


95

モノリス



100



99



98



97

ウェイブ



101

キング



104

ビデオシステム



106



108



107

サイトロン



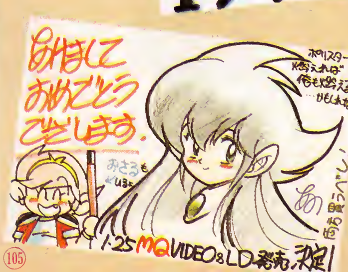
102

コインジャーナル



103

ポリスター



105

コナミ

(110)



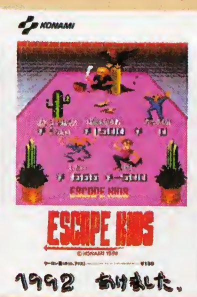
(111)



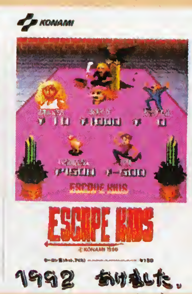
(117)



(116)



(115)



(114)



(113)



(112)



(119)



(120)



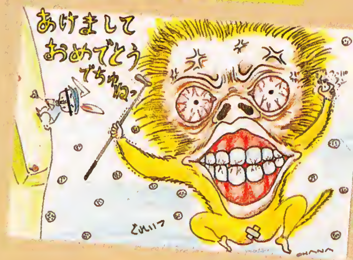
(118)



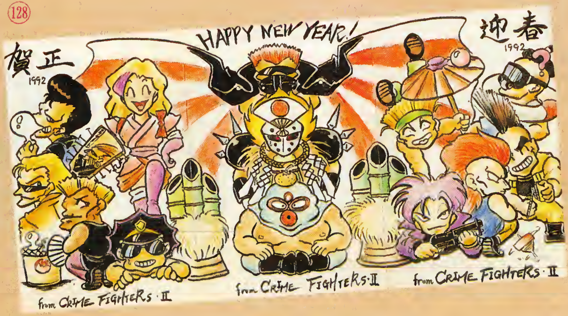
(122)



(121)



(128)



(127)



(126)



(125)



(124)





134


130

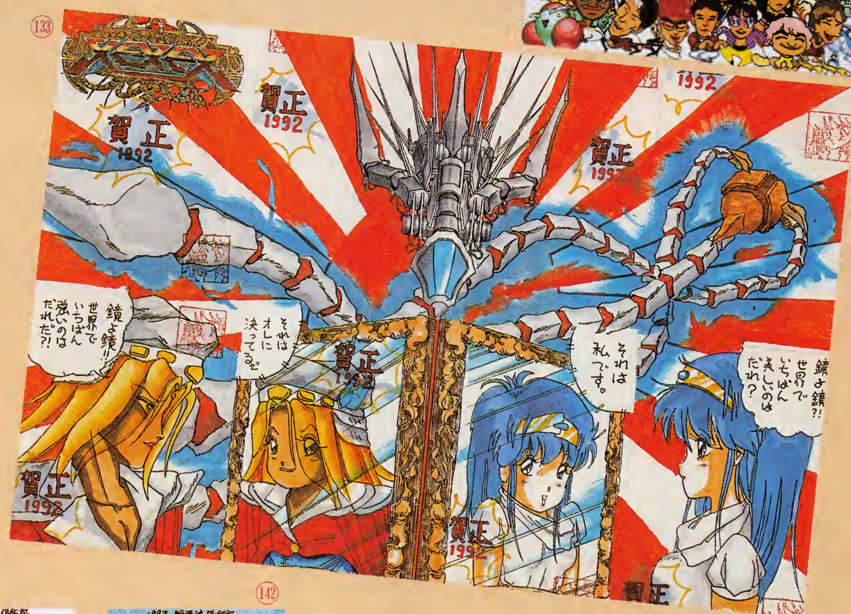

129

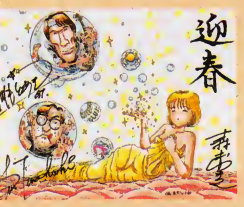

132


131


136


135


133


138


137




139



140

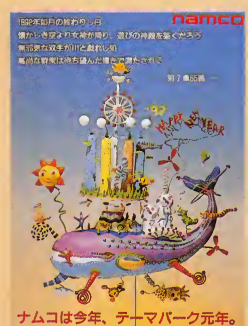
141


142



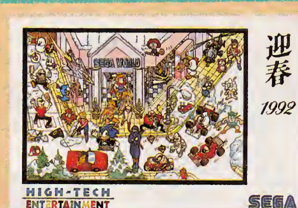

143

ナムコ

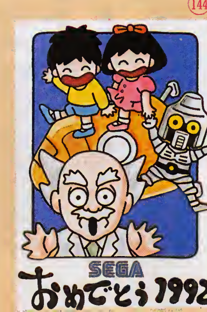
148


セガ



145


146


144


カプコン



154



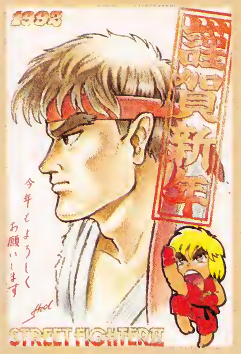
153



152



151



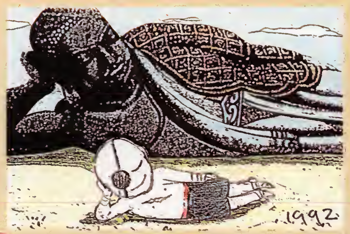
150



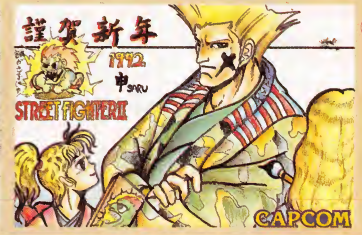
149



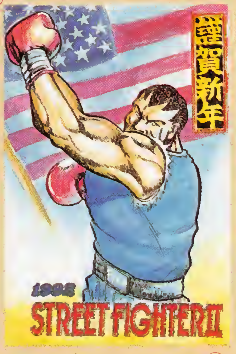
157



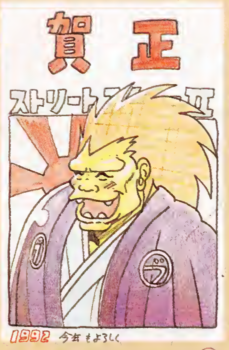
156



155



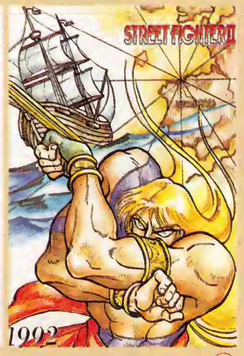
161



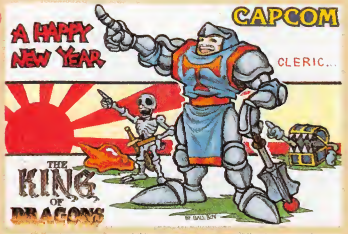
160



159



158



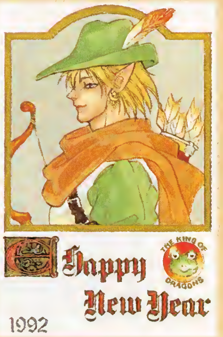
162



163



164



165



166



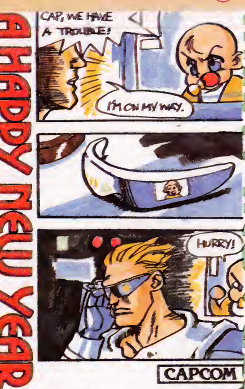
167



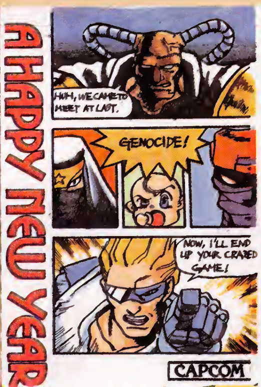
168

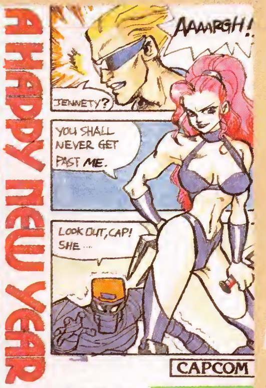
169



(177)


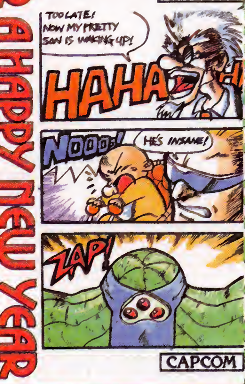
(176)


(175)


(174)


(171)

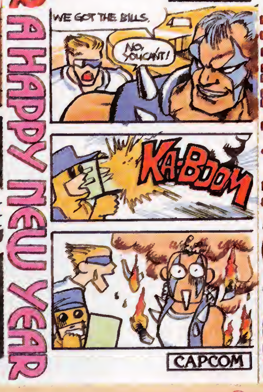

(170)

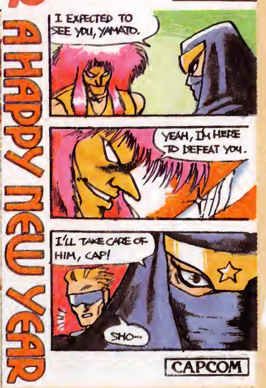
(181)



(180)



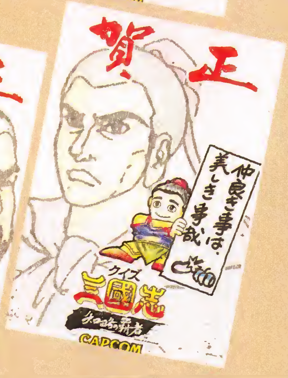
(179)



(178)



(173)



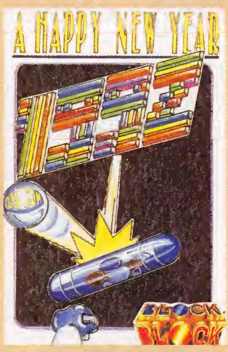
(172)

(186)


(185)

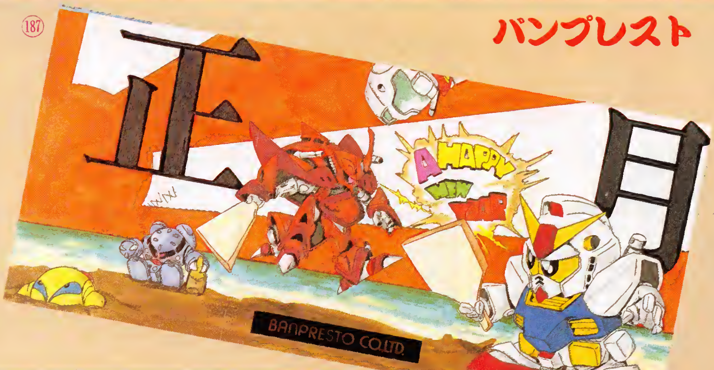

(184)


(183)

(182)

バンプレスト

(187)




(188)

プレゼントのお知らせ

さて、どうだったかな？毎年どんどんエスカレートしていくって感じで、うれしいかぎりだよね。この200枚以上の年賀状の実物を、それぞれ１名様にプレゼント!!君の気に入った年賀状は何番かな？

では応募方法だ。官製ハガキに、欲しい年賀状の番号を明記して、

〒101　東京都千代田区内神田１−15−15
新声社　ゲーメスト編集部内
「お年玉おくれ係」まで

では、読者の皆さん、そして各メーカーの皆さん、本年もよろしくお願いいたします。

ア・イ・ラ・ン・ド

担当：栗原桃郎　助っ人：T・M

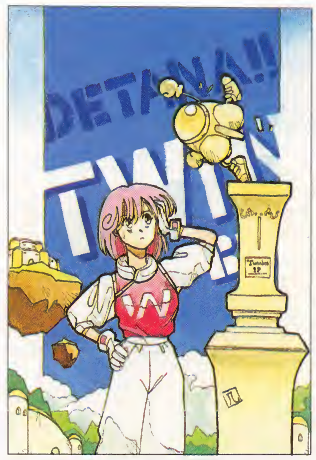
みんなの91年はどうだったかな？ さて、今回もアイランドではカラー1ページぶんどってニギニギしく92年をむかえようという寸法なのだった。今幸せなひともそうでないひとも、ひとつ楽しくいってみましょおか!!



↑（北海道　如月詠泉（フルーツインゼリー）君）
★夢が紡がれ、髪になる。



↑（大阪府　単気筒'91君）
★世界丸ごとの魔法を見せてあげる。

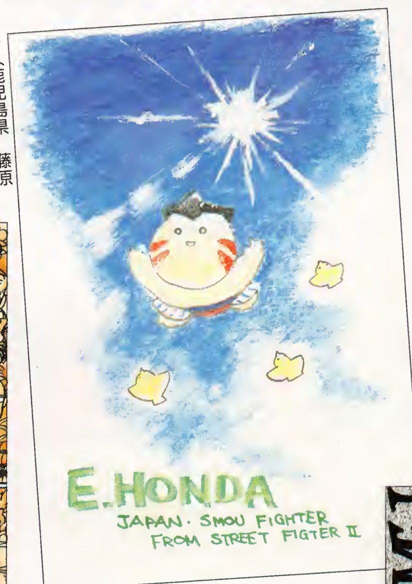


↑（埼玉県　凡脅へき君㊥）
★うーん、元気すぎるなァこの英雄（ヒーロー）は…。



↑（埼玉県　神田美夕さん）
★性格破綻者の休息。

→（鹿児島県　藤原らんかさん㊥）
★本田も空泳ぐ今日このごろ…。

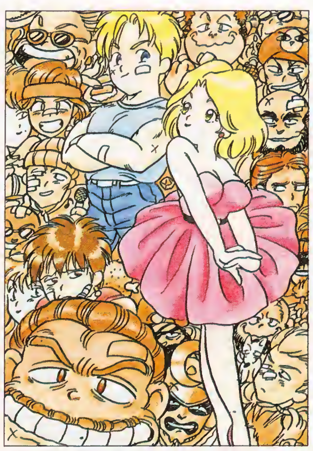


→（秋田県　早坂萌君）
★92年も元気で生きぬけますよう。





↑（静岡県　新間大悟君）
★こんなエルフいないって！

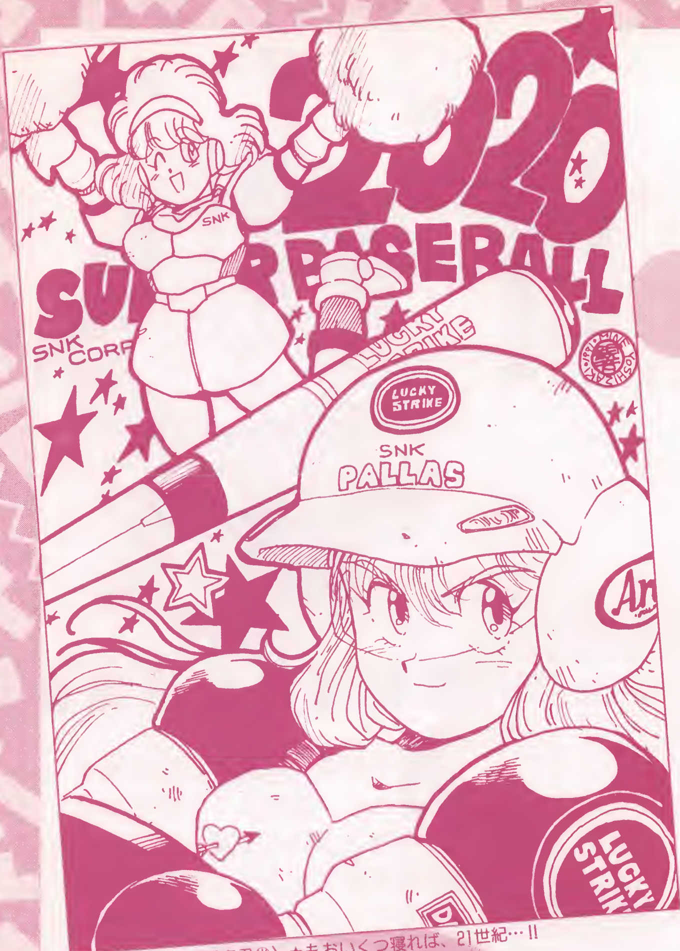


↑（宮城県　茶羽なめぶりさん㊥）
★やられ役に愛を!!

→（福岡県　武術師さすけさん）
★創刊2号で攻略する（かも）と言っていまだにしてないソロモンの鍵だ！クリアできーん。



今月のいっぱつ!!!



↑（東京都　吉崎観音君⑬）★もおいくつ寝れば、21世紀…!!

最後のテイクオフ

カタパルトのGが…

☆目の前で自機が爆発し、筐体がガタガタとゆれる。今日もだめだった。暗い空が、自分の心をうつしているように思える。ステージ20の落胆を何度味わったことか。

9カ月…もう9カ月もこんな思いをしてきた。

去年の12月、高校の会場模試の帰り道、ある直営店の前を通りかかった。ゲーセンにはめずらしく大きなウィンドーごしに、友人Yがアウトランをプレイしているのを見かけて店内に入った。

そのころはまるでゲームに興味がなく、Yがよく持ってくるゲーメストも暇つぶしにたまに目を通す程度だった。

大型ゲームのコーナーへ行く。…アフターバーナー…なにか懐かしい名前、そして筐体…そう、あれはまだ小学生のころ、はじめて入ったゲーセンで、なぜだか印象に残っていたあのゲーム。ろくにプレイする金もなく、多くのギャラリーに混じってただ人のプレイを見ていたあのゲーム。

Yや一緒に帰ってきた友人とひととおり話したあと、筐体に座ってみる。すでに握りしめていた100円硬貨を投入。コトーンと乾いた音が響く。サウンドにしばらく聴き惚れてみる。気合十分。緊張感が体を引き締める。あらゆる思いを胸に、スタートボタンに手をかける。

ジェットの噴射音。今はTOMCATのコクピットの中だ。今度はカタパルトのGが体中にかかるのが感じられる。飛び立った自機の前を数機の敵機が追い越していく。

…数分後。GAME OVERの文字とコンティニューのカウントダウンに、現実の世界へ連れ戻されていた。久しい満足感だった。受験戦争で溜まっていたストレスは消し飛び、さわやかな気分に包まれていた。今までどちらかというとゲーセンを毛嫌いしていた自分を恥じた。そして、ゲーマーたちがゲームをやることの意義が、初めてわかった。

それからというもの、受験前だというのに暇さえあればあのゲーセンへ駆けこむようになっていた。

ゲッ筐体大爆破!!

受験も終わり、毎日やるようになってから筐体の故障が増えた。ただでさえ半分寿命の尽きかけた筐体である。負担が大きすぎたのだろうか。そのうち、完全に故障して動かなくなってしまった。

私は、はっきり言ってしまうと、この時点ですでにこのゲームのことをあきらめていた。やりこんでいるのは私だけだったし、もはや店員の手におえないほど壊れていたからだ。しかし、もしもの可能性に賭け、やっと知り合いになれた店員さんによく修理をせがんだ。

そんなある日、1人の店員さんから「ABⅡが直る」と聞かされた。耳を疑った。信じられない。驚いたのは、部品をわざわざ盛岡からとりよせて修理するということ。あちこちガタガタだった筐体を完全に直すということだった。もはや人気もなくなったゲームである。私のためだけに修理されるようなものなのだ。そのときはただ喜び、感謝したが、今となれば店員さんや店長さんの心遣いがうれしくてたまらない。

とはいえ5月ごろに直るはずが全治したのは夏休みに入ってからだった。完全に直すというだけあり、前よりずっと動きやすくなっていた。ここまで直れば無敵同然である。9月にはクリアまであと一歩というところまできていた。

LAST BATTLE

もう、9月も中ごろになっただろうか。今日はミクロネシアを低空で飛んでいる。だが速度は音速を保ち、恐ろしいほど速い敵のミサイルをかわしていく。目的地は近い。ここで落ちるわけにはいかないのだ。赤い敵機にミサイルをぶち込む。周りの機が誘爆を起こすころには、オレの愛機ははるか彼方へ消えている。

「あれで最後だ」

直感が頭をよぎる。前方にいるたった1機の戦闘機から発射されたミサイルをかわす。

海だ……。海が見える。ヤシの林を抜け、サンゴ礁の海岸を過ぎると、どこまでも青い海が広がっていた。高度を取る。着艦するためだ。スピードを最小限に抑え、着艦。

〝シティ202〝が響いている。いつのまにか、ABⅡの筐体の中にいることに気づく。しばらく呆然としてみる。この気持ちを虚脱感というのだろう。しばらくして、とても抑えようのない感動が心の中から沸き上がってきた。思わずガッツポーズをとる。と共に、今まで苦労させてきたこの筐体を急にねぎらってやりたくなった。ありがとうの意味をこめて、新しくなったスロットルボックス（盛岡からきた部品のひとつ）をポン、ポンと叩いてやる。私にできる精いっぱいのことだ。

ゲーマーの世界に足を踏み入れて9カ月。ついに、ついに念願を果たした。心地良い疲労と感動の中で、ゲームと知りあえて本当によかったと思った。新しい世界が自分にとってどういうものかは、足を踏み入れた自分でないとわからない。あっちはアブナイ、こっちはヤバイではなにもはじまらない。見た目で決めつけては自分の世界は全然広がらないのだ。そんなことも思わせてくれた。そしてもうひとつ、私がゲームひとつクリアするにも、店員さんや仲間たちの協力があったということ。陰で携わっている多くの人たち（人とは限らないが）への感謝を忘れない。

今はHIT数上げに専念している。まだ150を過ぎたばかりだ。発売から数年、今さらHITを上げてもなんにもならないのに、人間なんてわからないものだ。と、つくづく思う。

（東京都　三丁目のMASTER KEATON君⑬）

★どんないいゲームも、どんな人気のあるゲームも、時間の流れにはさからえない。せめて今のうちに思いっきり遊んでおいてやりたいね。

がぶりよりゲーマー人生



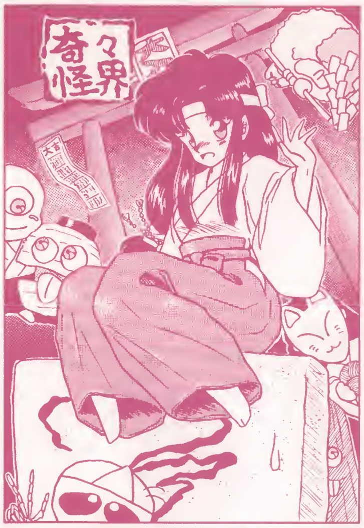
あるレコード店でCDを買ったら、店員に「お好きなポスターをどうぞ」と言われた。一覧表を見せてもらったところ、いくつかゲームのタイトルが載っていたので、コットンを頼んで喜々として家に帰ったのだが…。

「こっ…これはCoCoのポスターだあああああ!!!」

（北海道　水色しのさん）



↑（愛知県　OZミッチェルお君㊞）
★ろしあのだいちをちでそめてやる!!



↑（神奈川県　珈琲はうす君㊞）
★我がボンノーを、はらいきよめたまえ…。



↑（埼玉県　A−10榊雷介君）
★いい質問だ。誰か答えなさい。

奴はナニモノだァ超防御男との遭遇

☆「さて、クロスソードでもやるか」と思いながらゲーセンに入る。3時か。5時からバイトだから1回やってちょうどいいな…。

世間がストIIだ、ワンダー3だと騒いでいる中で、私はひとり黙々とクロスソードをやっていた。

見事だ!としかいいようのないグラフィック。気味が悪いほどリアルで鋭い効果音、壮大なスケールのサウンド。加えてストレス解消にもなるメッタ切りやいちいちこっている演出と、これでハマるなというほうが無理!だ。慣れないうちはやたらと難しく感じたが、コツをつかめばかなり先まで行けるようになった。

とはいえ、最終章まで行きながら油断してバクスレイの連打をうけてゲームオーバー、というのがいつものパターンだった。

うきうきしながらMVSの筐体のとこへ行くと、誰かがやっている。なんと5章!!

「おお、この人はなかなかうまいな」と思うと同時に「早く終わってくれ〜!!俺は時間がないんだよ」と心の中で叫んでしまうのは、私も人間である以上仕方がない。

しかし彼は楽々と最終章の城内へと進んだ。装備はシールドアクスDXだったので、魔法を補充してこのまま行くのだろうと私は思っていた。

ところが、なんと彼はファイヤーソードを買ったのだ!!

「す、すごい!何考えてんだ」と私は思った。最終面の猛攻をシールドなしで行くのだろうか（注：クロスソードは敵の攻撃を盾で防ぎながら戦うのだが、シールドの魔法を使えば敵の攻撃を一定時間受け付けなくなるのだ）。

そうか、㋘の攻略のように攻撃を左右に動いてかわすパターンでいくのかな…と思ったが違った。彼は、バクスレイの剣を、ガルドウィングの剣をまともに盾で防いでいる。

それはすごい光景だった。まさに火花が散る闘いだ!!たいした反射神経だと感心した。

結局彼はラストボス手前のバクスレイの剣の前に果てたが、私は自分がプレイできなかった悔しさも忘れて、彼のプレイに感動してしまった。

私は盾を使うのがあまりうまくないので、シールドにたよりきりでいくのだが…、まあ、いつの日か必ずシールドアクスDXでのクリアしてみせる!!…というわけで、クロスソード／戦国伝承のCDが楽しみなのだ。

（北海道　ABL君）

★ストIIの陰でヒソカにきていたのがクロスソードとデスブレイドの手紙。がんばれアルファ電子!!

春麗をめぐる2人の決裂

☆神田に行った帰り、オレは旧友のZに偶然出会った。

「Zじゃないか…久しいな」

「うむ。なにをしている?」

「㋘屋にいってきたところさ…知っているか、㋘屋を?」

「聞いたことくらいはあるさ。アーケードゲーム関係の物品を扱う店だろう?お前のことだ、さてはなにか買ったな?」

「察しの通りだ。ほら」

Zはしばし無言でオレの渡した封筒の中を見ていたが、急に顔をしかめるとオレに封筒を投げ返した。

「AKI…貴様、変わったな」

「なに?」

「以前の貴様は、そんなものを買う奴ではなかった…オレは貴様を見そこなったぞ」

オレはハッとした。買ったのは新発売のストIIグッズ3点。うち1つは"春麗下敷き"だった。1つは"春麗テレカ"だった。

「待て、Z!お前はカン違いしているぞ!」

「言いわけか。見苦しいぞ」

「まあ聞け!オレはなにも好きで春麗製品を選んだわけではないのだ。お前は詳しくは知らんだろうが、ストIIグッズはその大半が春麗で占められている。この意味がわかるか?オレは別に春麗グッズが悪いというつもりはないし、春麗が嫌いというわけでもない。だがZ、オレが言いたいのは、たとえこのテレカの春麗がサガットでも、下敷きがベガだったとしてもオレは買っただろう、ということなのだ」

「口ではなんとでも言えよう」

Zはオレの顔の正面に人差し指をつき出した。

「貴様の言葉を証明する方法はひとつ。実際に"サガットテレカ""ベガ下敷き"を買ってみせることだ」

「なっ……!?ちょっと待て!それらはものたとえで…」

「ならば、発売されるのを待つことだ。それまで、オレは貴様との付き合いを断つ…」

「ま、待て!待ってくれZ!!」

オレにできることといえば、新声社のある方向に向かって毎日祈ることだけだった。"サガットテレカ""ベガ下敷き"を発売してくれ、と。

（この話は、事実に基づいたフィクションです）

（東京都　AKI君）

★出るわきゃねえ〜〜。ちなみに私は春麗イヤです（踏まれ蹴られ投げられ笑われた想い出しかないもん）。

やっと出ましたゼクセクス

☆XEXEX、さっそくさが



つっこみ三昧

灯台もと暮らし

☞日本水子同盟・水島屋T.J.…
そんなにたくさんの女をだましたのか！と思ってしまうのは私だけではないはず。
（岐阜県　H.Pinkuさん）
⬅あえてフォローはしない…。

☞水島屋T.J.氏はMTJ氏と同一人物なのですか？
（三重県　TMMC-Jun君）
⬅ズバリ違います。

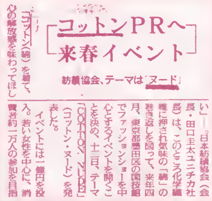
☞回文II。
「餓死!?リュウと悠理氏が」
（大阪府　今小路由梨香　命君）
⬅トレノに乗ったブランカと呼ばれる彼が果たして餓死するだろうか…。

☞昇龍拳の練習を学校でしていて、手の動きを女子に誤解されたかわいそうなM。
（千葉県　RED NIGHTS君）
⬅彼女はいったいどのへんを、どう誤解したのか？

☞「奴は何者だ!!」（ゼクセクスより）
そういうあんたこそ何者なんだ。
（茨城県　NEZ君）
⬅イロモノか？

☞キャプテンコマンドーといえば、90年12月号のちょっぱぁマンガでオッパイビームに体はおろか心まで灼けてた人ね。
（北海道　M.E君）
⬅ありましたねーそんな過去。

☞スーパーモナコGPのバックパネルのイラスト、右端のギャラリー（Powerの看板のすぐ下）をよ〜く見ると、エプロンをつけためぞ○なあの人がいたりします。
（静岡県　店員2号／たかのはやと君）
⬅タッチダウンフィーバーのDXタイプの観客の絵にアテナがいたのを知っているか⁉

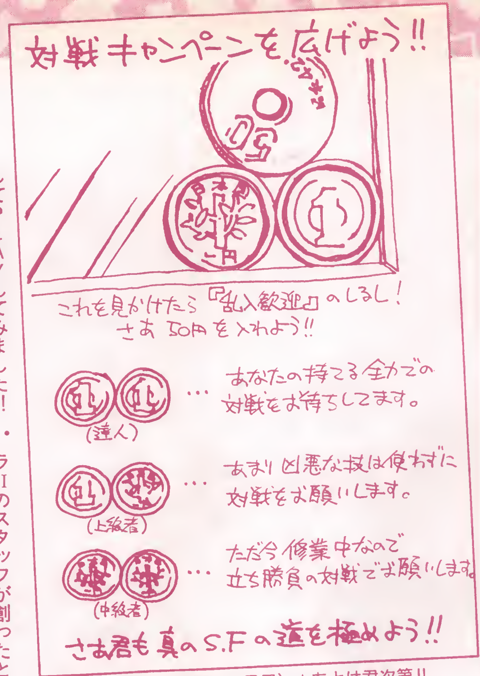

「コットン（綿）を着て、心の解放感を味わってほしい」――。日本紡績協会（会長・田口圭太ユニチカ社長）は、このところ化学繊維に押され気味の「綿」の巻き返しを図って、来年四月、東京都墨田区の国技館でファッションショーを中心とするイベントを開くことを決め、十二日、テーマ「COTTON NUDE」（コットン・ヌード）を発表した。
イベントには一億円を投入。若い女性を中心に、消費者約一万人の参加を目指

コットンPRへ来春イベント
紡績協会、テーマは「ヌード」

☞（埼玉県　VTF－INO君㊣）
⬅コットンね、あまつさえぬうーど。気分はもう東スポ（地方により大スポ、九スポ）。

してPLAYしてみました!!グラフィックは『革新』といっていいほどのできばえ!!グラIIのスタッフが創ったとのことで、ついゲーム性の面で比較してしまいますが…。ともあれ、こーゆー〝新しいモノを作ってやるぜい〟といった意欲が随所に感じられるゲームは、うれしくなっちゃいますね〜。
（東京都　アドルフ冬樹君）

スピードアップアイテムがあると聞いて、死んだら復活不可能かと思っていたけれど、フリントが標準装備だしアイテムも意外に出るので、グラシリーズほどハマリがなくてよかった。グラフィックだけのゲームかと最初は思いましたが、なかなかどうして「壁ありシューティング」の面白さがつまった攻略ゲームだと思いました。が、ボスが若干弱いのには拍子抜け？
（東京都　江口裕之君）



↑（京都府　落とし屋ZAP君）★あとは君次第!!


↑（沖縄県　DDK君）
★見ているヤツには、わかりはしない。


↑（茨城県　HSV君）★2049年の朝が明ける。

思ってたよりも悪くなくてホッとしましたが、デモシーンがやっぱり恥ずかしいですね〜。オカマの兄ちゃんなんとかしろの声大…。
…でもフリントはいい奴だ。
ウオッホホホーッ、ナデ　ナデ。
（千葉県　甘味屋ろお子さん）
★➡最後の効果音はやっぱ2面のデモの真似ですか。あの謎の動物がなんとなくほしい。

高すぎない難度!!スバらしいグラフィック!!しかしこのゲーム唯一の欠点は、姫さんよりフリントのほうがカワイイということだろう。
（東京都　朱魔梨依君）
★バカな子ほどかわいいのよ。

私が・出る!!……にはまいった。
（兵庫県　龍子馬君）

あったらあぶないこんなゲーム

○ストIIなのにボタンが3つ
○コインを入れるとタイトルが回転、拡大、縮小しまくるしかもそれには催眠効果があり、3人に1人はトランス状態に陥ってチャネリングをはじめる
○スタートボタンを押すと、あっはーんとオカマの艶のある声のサンプリングが…
○ガイルがゲイルになっていてスピニングバードキックが出せる
○サガットがアッパーのかわりにタイガーアッアッアッといって百裂張り手を出す。
○対戦じゃ・な・い2人同時プレイができる
○大仏が攻撃してくる
○ベガを倒すと大爆発し、まき込まれるとゲームオーバー。しかも爆発パターンがもろガンフロンティア
○リュウのエンディングの夕日がキノコ雲になっている
○ゴルバチョフがエリツィンになっている
○ゲームオーバーになると安駄婆のようなババアが出てきて、いや〜んとオカマの裏声のサンプリングが…
○よく見ると「ストリート・ファイナルII」
（埼玉県　ビビルサターナ君）
★そろそろホントにこんなゲームが出てきそうな…。

燃えよ青春っ！



思わず年の差を越えるワタシ

☆12月号のDr.パランシュ君の「マーベルランドをやっていたら2人の子供が…」という手紙に「うんうん、あるある」とうなずいたのは俺だけではないでしょう。

最近のガキ…もといお子さまは、意外とゲーセンの中（特にデパート）にいる。見られていると多少プレッシャー!?がかかるが、なんとなくほのぼのしてて俺は気にならない。むしろ「面白いところを見せてやろう」という気分になるし、うまくいけば子供も俺も喜ぶ。

現に俺は高2だが、小学生のゲーム仲間がいる。生意気なところもあるが、素直でいいヤツらである。中には、俺よりゲームがうまいヤツもいる（なさけない）。よくストIIをやっていると…

ガキ「点数低いねー」

俺「うるさい、俺はロースコア協会会長だっ!!（ベガを倒して27万ちょい、目標16万）」

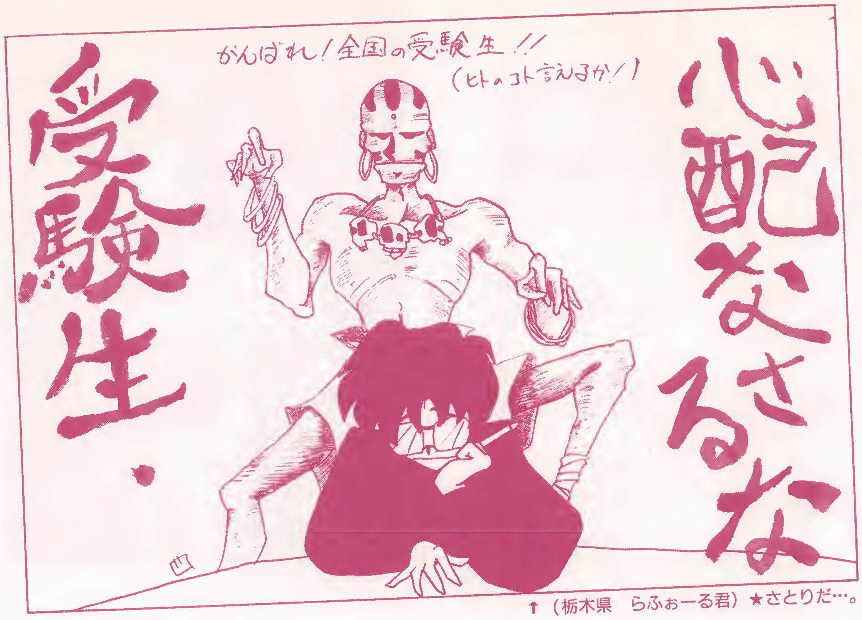
「俺と100万点もちがうべー」

「……」

つまり、まさに子供でも女性でも気軽に遊べるゲーセンを増やしてほしいと思うわけだ。たしかに面白けりゃいいんだけど、面白いだけじゃね。

（宮城県　ベガット君）

★新年会で一族が集まると、親戚の小学生たちとゲームの話で超もりあがる（&たかられる）んだよーん。レベルが同じだとよく言われます。



↑（栃木県　らふぉーる君）★さとりだ…。

10月号の目次で、基板屋さんの「幻夢幻夢」が幻夢幼夢、12月号では幼夢幻夢となっていた。おいおい、やっちゃってるねゲーメストと思っていると当の幻夢幻夢さんから来た資料には「幼夢幼夢」と太字でかかれてあった。私は何を信じればいいんだぁ〜〜〜。

（神奈川県　RANDY！&Y氏）

受験生ゲーマーに正月はない（店は開いているから）

☆いつものように駅前のゲーセンへ行き、ストIIに100円玉を入れてから中パンチボタンがポッカリ空いているのに気がついた。ボタンがきかないだけならたくさんあったが…。石化している私に店のおばさんの声。「ゴメンネー、それでガマンしてね」。

なんだかんだでリュウでクリアし、次の日学校でみんなにそのことを話してみた。友人Kの予想「本田で力いっぱい連射して中にうまった」友人A「春麗の中パンチパターンを封じるための店の謀略」友人I「ザンギエフに恨みを持つ者の犯行」

しかし決定的なものはなく、事件は未解決のまま迷宮入りとなってしまった。

（福島県　ラブリーブランカKZW君）

★不思議と、1つ2つボタンがないほうが調子よかったりするのは私だけ？

チャリオットをしていると友人が「ルースターズをクリアしてないのに…チャリオットをやるなんて邪道だぜ！と言ってきたので、以来彼がチャリオットをプレイしないよう毎日見張っている。

（埼玉県　まんきち君）

★ストーリー的には続編なんだよね。いい味出してた。

問題集にのってた、ウソみたいな本当の問題。

（演習4）「ネコみたいなトラ」というとき、どんなトラが予想されるか。説明せよ。

（答）ブランカの前のトラ。

…いったい誰が否定できようか…!!ちなみに、×だった。

（奈良県　受験生あかびゐ君）

★いったい正解はどんなトラだったのか…!?

受験生の人は、今まさに正念場ですね。かくいう私も2年ほど前は受験生でした。アーケードゲームにハマリだしたのがちょうど高3のときで、いかんいかんと思いつつ大阪のゲーセンに月に2、3回行っていました。

大学入試の日も、地元にない「ナイトストライカー」が受験校の帰りにあるのがうれしくて、4日間の試験期間中毎日ナイストをプレイして帰りました。そして合格発表の日。2学部のうち1つに見事合格し、その帰りのナイストは、解放感とうれしさで涙がこみあげてプレイになりませんでした。

結局、学校に入学したころにはナイストは消えてしまいましたが、今思えば学校に受かったのもゲーセン通いができるのも、試験帰りのナイストという励みがあったおかげだと思います。

受験生ゲーマーの皆さん、辛いでしょうが、がんばってください。それでは、

"GOOD　LUCK!!"

（奈良県　素描（デッサン）のSHIN君）

（当）★結局、勝負するのは君たち自身だから、私には応援することしかできないけど、みんなの夢がかなうよう祈ってるよ。あとちょっとだ!!（ちなみに、センター入試&私大対応"学力に関係ない英語／国語"絶賛発売中…だぞーです、新声社参考書部より…。こばりのイラストが参考書してて笑えるぞ）



↑（あけましてM・SEED'92君）★もうすぐ会える。

こちらこだわり派



昔から投書で「マニア向けの難度のゲームが多い」というのがあるが、そんなのは努力もろくにしない人間の「甘え」だと思う。どんなに難しくても、本当に好きならばクリアまでできるはずだ。クリアできないのを難度やマニアのせいにして自分の努力不足を認めない人たちには、恥ずかしいと思ってもらいたい。はっきりいって。

（群馬県　結城洸君）

対戦中毒者の言い分も聞いてくれ

☆対戦ストIIは、対CPUの「7面のブランカが強い」など言っていた春～初夏のころが、一番面白かった（幸福だった）気がします。それぞれがひいきキャラの強さを競い、みな可能性に満ちていました。新しい技の発見も多かったし。

私は大学の休みを利用して、故郷の福岡や関西といった対戦の中心地をめぐって全国修行しているのですが、はっきりいって「なんでもありで、強さを大会で競う」型の対戦は、全国的に下火になってきているようです。

最大の理由は「ガイルとダルシムが強すぎる」ということ。ある程度レベルが高くなると、大会で勝ちのこるのはほとんどガイルとダルシム、あとは天敵のいない春麗が生き残るかもしれないという状態になり、みんなあきてしまうようです。

福岡の大会では、面白くするための「暗黙の了解」（待ちガイルなどのロコツなカウンターねらいにはブーイング、ガイルとダルで優勝した人は別のキャラを使うなど）のためにかなり熱気が残っているようですが、大阪ではガイルとダルにはかなりうんざりしているようでした。

誰が強い、というより強いキャラを使う奴が勝つ、という状態で、なんでもありの全国大会などやっても結果は見えているのではないでしょうか。

私はストIIの対戦が大好きです。非常によくできていると思っています。もしまた大会を行うのなら、①リュウvsケンのみにするか、②ガイルとダルシム抜きにする③待ちガイルなどの強いキャラの力を制限するなどの形式にしたほうがいい（というより、すべき）と思います。

せっかく、みんながあれだけ燃えたゲームなんですから。

（東京都　永田隆治君㊤）

★じっさい、これだけ全国のプレイヤーが一丸となって燃えたゲームもこれまでなかったからね。こんなかんじのこだわったお手紙も待ってます。



←（山口県　TVS君）★おおう…大人の話やね…。

もっともっとシューティングを

ゲーメストを創刊号から愛読し、ゲーセンに毎日通いつめた私であるが、昔とは何かが違ってしまった。シューティングやアクションしかやらなかったのに、テトリスをきっかけにパズル専門、やがてクイズに狂って今ではUFOキャッチャーのとりこになっている。

これって、現在の一般客がゲームに入っていくのとまったく逆のケースではないか。家庭用はやっているのに、今のゲームセンターのなんとおもしろくないことよ。なにか悲しい。

（神奈川県　奥成洋輔君）

★20歳こえると忙しいゲームは苦手になる、ってのもあると思うんだけどね。テーブルゲームの開発にもっと力を入れてほしいもんである。

オーイオイ、このシューティングの少なさはいったいなんだ?片手で足りるほどしか出とらんぞ!!「可もなく不可もない普通のシューティング」がいかに難しいか。パワーアップがないシューティングをやってみたいぞ。

（神奈川県　ERI!!君）

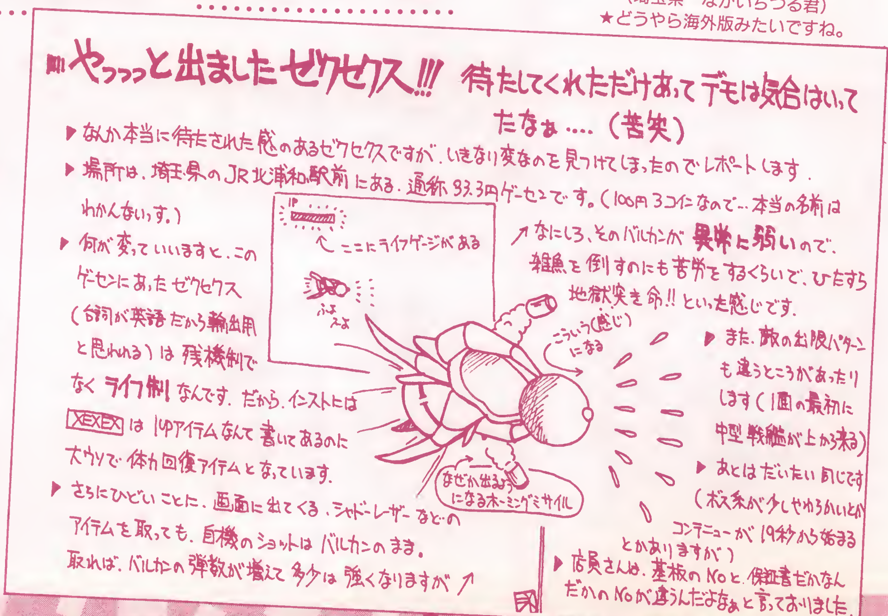
★私もシューティング人間なのでとーっても悲しい。ジャンプするゲームは苦手なんだよ～（ワガママ）。

アンケートハガキの、「おもしろくなかったところは?理由もね!!」にいつも悩まされます。個人的な立場で答えれば、「やってないゲームの攻略だから」「興味のないコーナーだから」と出てくるのですが、客観的に見てみると「どのコーナーも必要とする読者がいるから成り立っている」「どの広告もこの本を発行させるためにある」と考えて、答えるのが難しくなってしまうのです。

今まで僕は前者のような回答をしてきましたが、これでこの本のためになるのでしょうか。また、編集部の皆さんは、どんな回答を望んでいるのでしょうか。

（北海道　Nobu君）

★個人的な意見でいいのです。そのかわり、理由が書いてないとどう改善したらいいのかわからず意味がないので、理由をきっちし書いてくださいね。

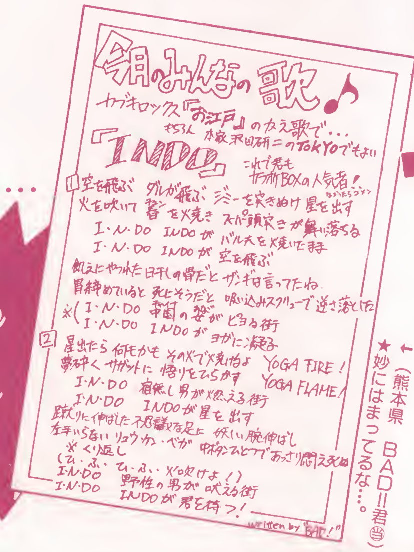


←（埼玉県　ながいちづる君）
★どうやら海外版みたいですね。



↑(今月の題字　愛知県　蚊炎周君)

年末年始カラオケ大会!!!



↑(熊本県　BAD!!君㊌)
★妙にはまってるな…。

パワーホイールに燃える貴方(あなた)に爆発対戦トラック

(「渚のハイカラ人魚」で)

♬ひげ面グラサン親～父～
ぶつけて殺すぜドッカンドッカン
金髪スカした兄～貴～
つぶして殺すぜドッカンドッカン
突き落とされてハデに爆発
つぶしつぶされすでにボロクソ
誰も上からまだ踏んでない
ひと足お先にスクラップ
OH　DERBY!
やったね全開ホンキ
勝ちがイカすぜ
やったねニトロかまして
あんたは負けや
ブツブツ隣で文句を言っても
大きく死ねやー(死ねやー)
小さく甘いー(甘いー)
走るのみだボロボロでも俺は進む
(イントロ部分くりかえし)

(岩手県　BRUSHYMAN君㊌)

★すさまじい破壊のエネルギーに圧倒されました…。パワーホイールをやってりゃなお面白い(というよりやってなきゃ全然わからん)。

勝てないね

(渡辺美里「悲しいね」で)

風呂屋のタイル
磨くまでは勝負してくれない
モヒカンの先
そっと水しずくが落ちるよ
体が手形でうずまるくらい
百裂張り手　耐えられなくて
ヒヨコが飛びかう
君に手の内見せないように
下がりながらスクリュ狙うのはなぜ
しくじって飛んだ肉体に
張り手が当たり出す
一番の恐怖はいつの日も
かわせないサガットのタイガァ
ソニブーに波動拳ヨガファイヤー
デカいからよく当たる
悲しいね　ザンギーはいつだって
スクリュが出なけりゃただのザコ
悲しいね　悲しいね　悲しいね
ジャンプすることとためらいガードぉ

(奈良県　鷹城ひとし君)

Let's Sing

カルトゲームは突然に

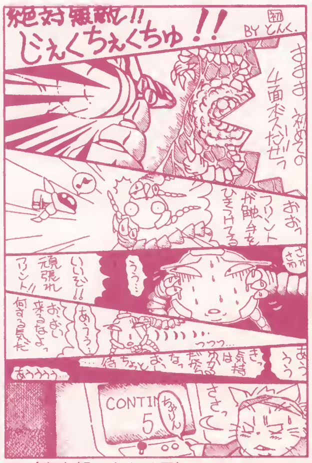
(「ラブストーリーは…」の曲で)

ありふれた　クソゲーム
置かれては消えてゆく
言っているあいだに時は流れて
誰かがプレイすりゃいいやと
デモがあんまり下らないから
ただ素直に金が出せないで
たぶんもうすぐ
宇宙堂の　倉庫に　並ぶ
あの日あの時あの店で
プレイしてなかったから
ぼくにはいつでも
見知らぬゲームのまま
(コスモのノートより)

(大阪府　びっくりしたなあ～もう!!君)



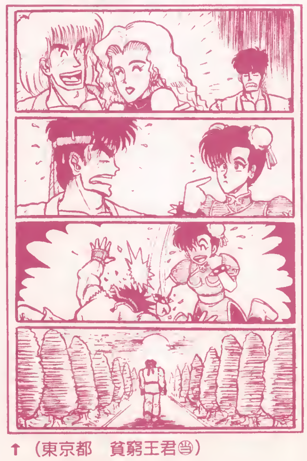
↑(愛知県　行かないで!!ブーマー君)
★パ・リーグバージョン…。



↑(東京都　とんく君)
★フリントくん、おねがいだぁ…。



↑(山口県　踊屋君㊌)★サガットよ、この上なおみずから深くはまっていくのか…。



↑(東京都　貧窮王君㊌)
★その痛みはみんなが知ってる、くじけるなRYU!!立ち上がれRYU!!



↑（大阪府 どらごんちゃん）★カエル爆弾がかわいすぎてうてーん!!

閻魔天国

ぼくの野望 あちきのおねだり

最近ナムコ様が大変頑張っていらっしゃるようで、嬉しい限りでございます。しかもタイトー様からメタルブラックが出るというじゃあ～りませんか。私のようなアクションシューティングファンにとっては大歓喜でございます。でも、まだまだタイトー様には頑張ってもらいたいと思います。

奈良県 長澤武文（高校3年生）

★コズモギャラクシアンに超期待だ、あれ。

アルファレコードさん、リターンオブビデオゲームミュージックとカプコンvol.1を再版してちょ～。やはりGMはアルファでなくっちゃあかんね。コナミ1～4あたりも再版してくるとうれし。

東京都 坂野岳二（不明）

長瀬のあうとばあんの店長さんへ、はやく「雀豪」のツモボタンを直してくれ～。

東京都 清原良春（いにしえゲーマー）

リカちゃんコンプレックス（香山リカ著・大田出版）は、ゲーム好きの精神科医の著者から見たゲーム論や、ゲームを利用した神経症治療など、面白いですよ。次の異色人インタビューには、ぜひ香山リカさんを。

北海道 藤内真（大塚英志も面白いがムズい）



↑（東京都 ZIG!君）★POLICEのマークがしぶいのだ。

親不孝通り（注：博多にある予備校の並んだ通り。なぜ親不孝かは考えてみよう）近くの天神ハイテクランドで、サンダーゾーンの4Pバージョンを発見した。これがまあ、ふつうの2Pテーブル筐体からファミコンのコントローラーが素朴にのびているというなかなかぶっきれたシロモノなのである。ごていねいに3P、4Pとシールがはってあり、ちなみにキャラは1Pから順にイーグル、スパイダー、スネイク、モンキー。

福岡県 出多椅之（ならず者）

★実はアヴェンジャーズは面白いぞ。みんなやるのだー。デコ特集は2月末発売号だー。投稿は「紅茶っ茶ーはデコが好き」係まで!!（要するにデコと入ってりゃなんでもOK）質問、ラブコール、イラストなど1月の10日までに送ってくれーい。

今年あたりから、大型筐体ものが面白くなってきた。こういったものは技術的な面が作品において大きくウエイトを占めるので、メーカーごとの違いが強く感じられる。真似てしまえば似たものになるアイデアよりも、システム的、技術的な面を僕は大きく評価したい。

愛知県 PNに困る人Ⓐ（通信はきらい）



↑（埼玉県 くれくれタコら ダラダラII君）★うしろの叫びはいったい何?

ブロックブロックにはカプコン名物キャラ「弥七」が出てくる!!最近のカプコンは弥七はおろかイチゴもムキバナナも出ないもんだから、この久々の雄姿に涙してしまったぞ。

大阪府 司隆（モビちゃんはどうした!）

★キャプテンコマンドーの胸には堂々と佐吉が…。

東亜プランのブロックくずし、「GHOX」…やっぱりボンバー!!



↑（沖縄県 紅茶魔さん）★絵にもかけない…。



↑（山口県 QAQ君）★飛竜やってた人にはわりと楽かな?

92年も東亜の面白いゲーム、豪快なボンバーに期待します。

兵庫県 TAKE ON!!（一触即発ボンバー男）

★皆さんのお手紙にも期待してます。



↑（茨城県 神楽まのさん）★別冊のおかげで雨もりも直せました。



↑（埼玉県 だって俺スケベだしー馬鈴薯君）★うーんあるある（といーねー）。



↑（奈良県 Mr.パブロフ君）★不健全な動機は不健全な肉体に宿る。



↑（徳島県 OPV君）★やっぱりクロスソードやってないとわからーん!!



↑（京都府 XDR定吉君）★わかるような気もするが全然わからんぞオイ。

ご商談の場

▼買います

○ゲーメスト1～55号とギャルズアイランドを売ってください。希望価格、程度を書いてW葉書で。
（〒977 福島県田村郡三春町字春沢1－31 渡辺馨）

○ゲーメスト1～42を安く売ってください。バラ可、美品希望。W葉書で。
（〒939－06 富山県下新川郡入善町上野1560 目沢崇）

○アーケード関連のビデオを買います。VHS・β・LD・CDVどれでも可。外見、中身共、美品は特に歓迎。まずは封書で（締め切り③）。
（〒338 埼玉県与野市大戸652－2－3－302 宮本英明）

○ワルキューレの伝説のポスターを3千～5千円で買います。美品希望、送料こちらもち。W葉書で。
（〒065 北海道札幌市東区東苗穂670－34 能登谷秀樹）

○出たな!!ツインビーのポスターを4千円で。折り目、汚れ、穴などのない美品についてはあなたの希望価格で買いとります。送料そちら。
（〒722 広島県尾道市山波町234－3 小村貴博）

○アーケードゲーム非売品テレカ求む。高価にて買います。希望価格明記の上、葉書で（締め切り③）。
（〒356 埼玉県川越市砂新田3－20－11 中山勇）





▼売ります

○CD、カセット、ポスター、その他たくさんあります。リスト希望の方は、62円切手同封の上ご連絡ください。
（〒590 大阪府堺市御池台3－14－8 馬庭明子）

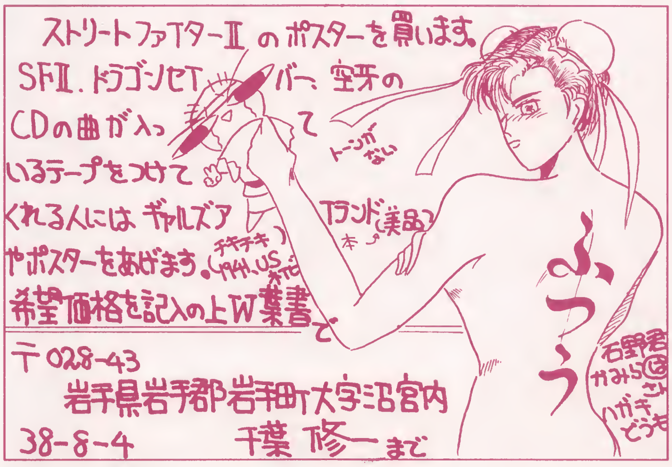
○MSXマガジン昭和61年6月号～平成2年5月号、LOGiN S61年9月号～62年7月号をお譲りします。1冊150円で送料そちら。W葉書で。
（〒570 大阪府守口市大久保町3－22－9 仲原達也）

○ナムコポスター売ります。美品、多少キズ物と13種ほどあり。ストIIのポスターとの交換でも可。希望価格を書いてW葉書で。
（〒883 宮崎県日向市向江田1－209－9 木村憲一郎）

○ストリートファイターI、IIとファイナルファイト＋謎のビデオ2本を1万4千円で。ほとんど新品同様です。
（〒454 愛知県名古屋市中川区富田町万場483 宮松栄治）

○ナイトストライカーのビデオを送料込みで5千円くらいで。感動まちがいなし！
（〒247 神奈川県横浜市栄区尾日3－10 栗山幸樹）

○ストIIのビデオ（新品同様、1回しか見ていない）を5千円で。W葉書で。
（〒124 東京都葛飾区西亀有1－18－8－303 諏訪昭久）



▼交換・その他

○ザンギエフを自在に操り、スクリューをかけることに愛と生きがいを感じてやまない人、私と文通しましょう。
（〒939－07 富山県下新川郡朝日町横尾852 石田剛）

○テーブルゲームよりメダルゲームに興味のあるあなた、僕と文通してくれませんか？
（〒331 埼玉県大宮市佐知川228－91 永井祐次）

○私とストII対戦をしてくださる方、お手紙ください。ストII基板は持っているのでゲーム代は無料。ただし月曜日のみに限ります。封書で連絡してください。
（〒330 埼玉県大宮市南中丸235－6 茂木秀仁）

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

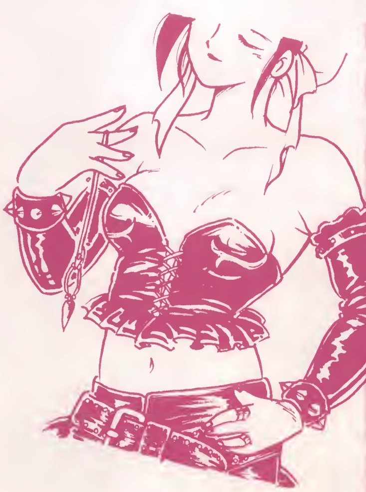
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

なお、ハガキが掲載された場合のご商談受け付け締め切りも次のパターンにのっとって明記してください。

- ○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
- ○掲載された次の月末で締め切り→②
- ○締め切りなし→③



お便り募集



ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（当）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社　ゲーメストアイランド係

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	※ 東京	※ 5	−	98420

金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

料金：払込み ／ 特殊 円

備考

払込人住所氏名
※（郵便番号）〔お忘れなく〕
（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください〕
（おところ）〔フリガナ〕
（お電話）〔　—　—　〕

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5	−	98420

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

Information

在庫基板NEWS

ほしいものがあるかもしれないよ？

FAXで24時間いつでもOK

クロネコヤマトの

伝言FAX

●取り出し方法●

コンビニなどのクロネコFAX	オフィスやご家庭のFAX
ご利用をレジに	受話器を耳に
受話器を耳に	＃8010（首都圏のプッシュ回線）又は0990-30-8010をプッシュ
取出ボタンを押す	トーンの切り替えをする　トーン又はシグナルチェンジのボタンを押す
	音声ガイダンスに従って5と＃をプッシュ

BOX番号（765 765 765と＃）をプッシュ

BOX番号を確認して＃をプッシュ

スタートボタンを押す

CATCH終了

●お問い合わせはクロネコヤマトの伝言FAXセンター 0120-00-8010（フリーダイヤル）まで。

緊急開催!!

ゲーマーズサミット

G-7

このG-7は、ゲーム大好き人間のための、ゲームについて自由に意見交換が出来る会議場です。これから、アケードゲームを始めようとしている人もコントロールBOXの選び方や基板の使用方法など、親切なアドバイスが聞けます。

3分60円

0990-313-760

お電話待ってまぁーす。

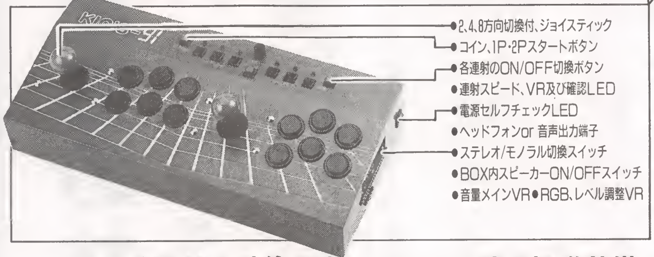
㊟このG-7は有料です。長話しには、注意しましょう。

SFII対応6ボタン-'91新発売

キックボタン連射・ケーブル付

（例）タイプAの場合￥38,000各タイプすべて￥3,000UPします。

S端子搭載でリアルな映像を実現





※写真画面はＳ端子出力によるものです。

より高画質な映像が楽しめる、S端子標準装備。

5大特長

1. 電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
2. 電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
3. 音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュレーター（オプション）より、ステレオモノラル（切換SW付）で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。（接続コード付）
4. 連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
5. 新開発、S端子対応フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の＋5V調整等、全て外部より出来ます。

（保証期間）：お買い上げ日より6ヶ月間

今月のお買得品!!

麻雀、クリニック　￥5,000

麻雀、レディーハンター　￥5,000

★連射基板　新発売★

- 6ボタン対応
- スピード調整
- ON、OFF切換スイッチ付

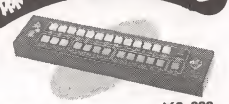
定価…………￥3,500

★★お年玉セール★★

正月2日〜7日まで

㊟限定品に付き電話で必ず、在庫確認をして下さい。

麻雀パネル



￥8,000

別売オリジナル（ハーネス付）

91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!

各種インターフェースコードあり：ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます。

タイプA	タイプB	タイプC
￥35,000	￥29,000	￥38,000
ビデオ対応（VHF、オプション） 付属品：ステレオコード、ビデオコード調整棒 ※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用。	（RGB専用） 付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒 ※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ	（タイプA、B両方対応） 付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒 ※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション

ⓐKIC'S縦・横変換コネクター……￥2,000

縦画面のゲームも、PVを横のままプレー出来ちゃう優れ物!!

ⓑタイプA・CのVHF対応………￥2,000

家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付。

（注）S端子出力には、V.H.F対応での使用は出来ません。

KIC'S PCBレンタルクラブ会員募集!!

片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人。高価で手の届かなかったPCBが入会後手軽にあなたのお手元へ…!!

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します!!

※詳しい案内書は62円切手2枚同封の上、下記へお申し込み下さい。

コントロールBOX KIC'S-91

★★★取扱販売店★★★

中部地区　宇宙堂☎052-916-1407

関西地区　テクナート☎ 06-643-7641

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。

注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料（一律￥500）を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きっくす倶楽部』会員募集中!!

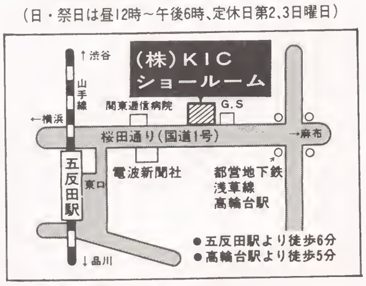
会員には会員カード（スタンプ式）や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい！入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

★ゲームの基板は……。

ゲームの基板は、実際にプレイしてお買求めになれます。（在庫多数）、もちろん通信販売もしています。詳しくはお電話で!!

●営業時間　午前10時〜午後7時

（日・祭日は昼12時〜午後6時、定休日第2,3日曜日）



※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×２枚を同封のうえ下記ＧＭ係までお申し込み下さい。

KIC株式会社ケイアイシー　☎03-3280-3351・FAX.03-3447-9134

〒141　東京都品川区東五反田4-7-26　塚本ビル1F

発表 第4回

ゲーム懸賞論文

テーマ：僕たちの遊び場があぶない!?

第1席

僕たちのせいじゃない

松永直行　千葉県(21歳)

発展はしたが…

曰く。
「文明が嚙み砕く産業の排泄物」
「文化をそぎ落とす英知の刃」
などと頭の回路のロム交換ができない岩窟オヤジどもの腐汁したたる皮肉を浴びせられ続けて、早10余年。

ゲーム業界は営々とまではいかないが、それなりの発展を遂げてきたように思う。

私もまた半生をゲームに費やした、若輩者の一人として筆をしたためさせていただくことをお許し願いたい。

さて先ほども申し上げたように、0と1から産声を上げたコンピューターも、今や流行のハイ・エンターテインメント、ヴァーチャル・リアリティのほとんどをになうようになった。

それは、ともすればマニアだけの所有物だったコンピューターを、ゲームとして遊びとして人々に開放したように思う。

このこと自体は大変喜ばしい事実と思うし、これからも続けていってもらいたいと考える。

しかし成長した一本の大木に、「利益」「利権」の実がなったとき、そこには人間の「我欲」と「イデオロギー」が害虫のようにむさぼりつく。

しかし私はそのこと自体は資本主義社会なればこそ、仕方ない出来事だと思うし、またとやかく口をはさむ筋合いもない。

今、問題とされているのは、言い方は悪いが、そこにむさぼりついた企業の在り方であろう。

結果から言ってしまえば簡単である。

当たり前のことではあるが、企業は自分たちをより良く見せたい、アピールしたいのだ。

そのためにはトレンディとカネを、カモネギのように背負って歩く若いカップルやサラリーマンのほうが、今まで業界の「縁の下のマニア」よりも必要とするわけだ。

それにはマニアは不要。

排除せよ。

追い出せ……のごく単純なトコロテン方式。

と、まぁ、ただやみくもに企業を非難・中傷したところで、何の解決になるでもなし、ともすれば私自身の人格を疑われかねない(疑われても構わないが)のでやめておく。

寄り道になるが、ここで一つ別の話をしてみようと思う。

それは今現在、静かなブームを呼んでいる、熱帯魚のことに関してである。

もちつ・もたれつの関係

ゲームと何の関係があるのかと問われそうだが、まあ聞いてほしい。

日本における熱帯魚の歴史は、ゲームのそれに比べて約倍に上る。

そしてこの2つの趣味（と言って差し支えないと思う）は、非常に酷似した歴史の荒波にもまれてきたように思う。

熱帯魚の第1次ブームは今から25年ほど前、いわゆるグッピーが火付け役だった。

その盛り上がりようは、かなりの家庭で水槽を設置するほどのすさまじさがあったらしい。

これはゲーム創成期のインベーダーのそれに似ついている。

しかしその熱帯魚のブームも、長くは続かなかった。

誰もが知っている、あの「石油ショック」が日本を襲ったのだ。

それにより、電気を食う熱帯魚はご法度とされ、それまで銀行や会社のロビーなど、いたるところに置かれていた水槽は、そのほとんどが撤去されるに至った。

いわゆる闇の時代。

これはアーケードゲーム界でいう『風営法施行』に当たるだろう。

それからしばらく、熱帯魚は鳴かず飛ばずの時代の流れをさまよった。

ときおり浮いた話は出たものの、それは人を引き付けるまでには至らなかった。

それはアーケードゲーム界でも同じと思う。

体感ゲームが話題を集めたが、爆発的なヒットにはならなかったように……。

そして今、熱帯魚はアクア・インテリアとして静かなブームを迎えている。

奇遇かな、ゲーム業界もやはりまた……。

それでは当の熱帯魚業界は、今のブームにどのように対処・対応しているのか、その辺りを少し探ってみた。

私の愛読雑誌である、熱帯魚専

選評

今回は1席に入選した松永さんの作品を紹介します。彼は昨年も2席に入選していて、今回は1歩前進ということになりました。

さて、今回の論文は「熱帯魚」という別の業種をサンプルにして、言いたいことがはっきりと伝わってきます。熱帯魚は「趣味」ということでゲームと比較してみると、似ている点がかなりあることがわかります。その上で、熱帯魚側はゲームよりも歴史があって1回ピンチを迎えたが、今では固定客の手によって静かなブームになっているとのこと。これがゲーム側に当てはめると、割と当てはまる部分が多いが、決定的に違うことは店側の方針ということです。アクアショップのマスターが「いかにして固定客を多くつかむか?」というのに対して、ゲーム側は固定客を切り捨てるという逆のことをしているということが、彼が最も言いたかったことなのです。

最後の2行は、かなり切実な叫びです。

（やまかわ悠理）

門誌の編集長S氏はテレビのインタビューで言っていた。

「今の熱帯魚のブームは来るべくして来たというものではなく、時代の流れによるものでしょう」

と、判断していた（記憶が曖昧で申し訳ない）。

裏を返せばこのセリフ、やはりこれからの長きにわたって熱帯魚業界を支えていく力は、一時のブームで集まった人々よりも、古くから時代の流れと共に見守ってきた、マニアの面々である……というように私は解釈する。

さらに念を押すために、私は知り合いのアクア・ショップ（近年、熱帯魚店をこう呼ぶようになってきた。この辺りもゲーム業界と似ついて妙）に行ってゲーム業界の現状を話したところ、ショップのマスター、オーナーの皆さんはさかんに首をひねっておられた。

マスター、オーナーが言うに、

「この業界で商売をやっていこうとするなら、いかにして固定客を多くつかむかだ」

とのことであった。

そして付け加えるように、口を揃えて言った言葉は、

「私たちはプロだが、客から教わることも数多くある」

ということであった。

このセリフが何を意味するのか、もうここまで読んでくださった皆様ならおわかりでしょう。

今の熱帯魚ブームは、こうして客との相乗効果によって成り立っているものであり、彼らにとって古くからのマニアを切り捨てるなどということは、自滅行為に等しいのです。

今回私は、「こうしろ」「こうあるべきだ」といった、押しつけがましい意見は述べません。

ただ今、私が言ったことを、もう一度よく考えてほしいのです。

これを見た企業は、「業種の異なる業務を比較するなどリアリティに欠ける」とおっしゃるかもしれません。

それならばそれで、自らの思った道を進めばよいのです。

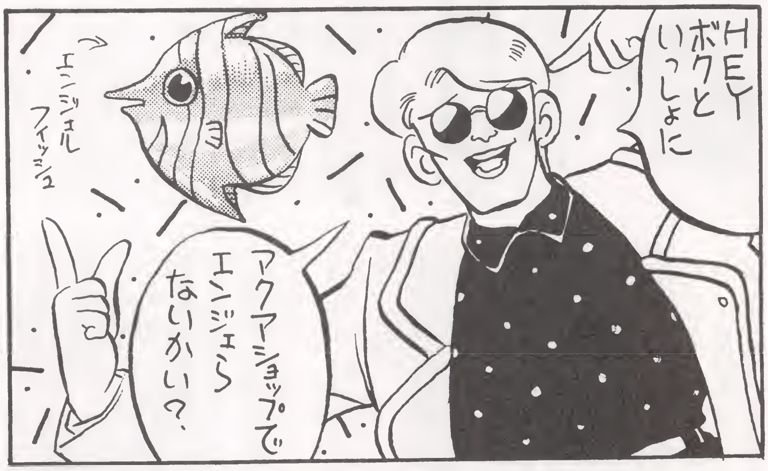
自分を信じられるということは、この世で一番幸せなのかもしれませんから。

ただもし己が道を行き、踏み外した場合、その代償は誰が支払ってくれるとお思いですか？

その失敗は誰が責任を負うのですか？

最後に一言、言わせてください。

「また僕たちのせいにするのですか？」



DOHJIN コーナー

担当：APAPA

通販の申し込み方がわかんない、という人や、マナーを知らない人からの失礼な手紙が……というサークルのために、通販マニュアルをこのコーナーで通販（笑）しようかと画策しています。こんなことを載せてほしいという意見のある人やサークルは、このコーナーあてにお便りください。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。
①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
（例「○月号～△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか。
（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。1月20日までに届いたものは4月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなーく!!

同人誌紹介

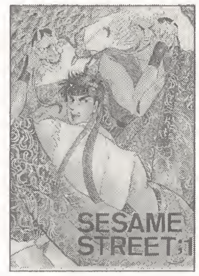
値段は送料込みです。

COZMIC ROCK!



れいめいBRAND内S.S.C.発行、A5判44頁色上質紙コピー、表紙特殊紙。
「S.S.T.BANDのギャグ本です。B6便箋のおまけ付き」
バンドメンバーを登場人物にしたマンガと執筆者の座談会。新たなジャンルの本!?
通販は500円の無記名小為替で。
（〒305 茨城県つくば市春日3－15－22－110 岩佐方 れいめいBRAND）

SESAME STREET



STUDIOβ発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。
「とにかく変な本。執筆者の個性を見てほしい」
ストⅡのマンガ・四コマ誌。ケンがパ○だったり男○家だったりのネタが妙に多いぞ。
通販は750円ですが、まずは62円切手同封でお問い合わせを。
（〒063 札幌市西区24軒3条7－4－46－313 高橋方 SS係）

IGNITION Vol.8



IGNITION密造本部発行、A5判60頁コピー。
「やり残しもいっぱいあるけど、とりあえず最終号です」
このコーナーに古株の、雑誌感覚のいぐにっしょん。惜しまれつつ、有終の美。
通販は400円の無記名小為替、または72円以下の切手を400円分組み合わせて。
（〒851－01 長崎市界町243 Kハイツ203号 原浩司方「IGNITION密造本部」）

POWER STREET



Studio Force Field発行、B5判60頁オフ、表紙4色。
「ストリートファイターⅡ、キャラ別マンガ本です」
集まった作品の割に、あっさり味になってしまっているが、着々と本を出しているだけに、手慣れた編集だ。
通販は600円ですが、まずは62円切手同封でお問い合わせを。
（〒280 千葉県千葉市道場南2－1－3 植草将長方 SFF通販係）

Insert Your Coins13.5 木綿娘の夜は更けて



SYSTEM1発行、B5判68頁オフ、表紙2色。
「とにかくすげえ変なコットン本です。Hもある。Hもあるけど」
Hもある、というより半分はHなマンガでないのさ。
通販は、本代は500円、送料は何冊でも300円。無記名小為替にて。
（〒836 福岡県大牟田市上官町4－21－1 瀬元方 SYSTEM1）

遊びの天才



ファミコンキッズ発行、A5判84頁オフ、表紙カラー。
「FC（ファミコン）からアーケードまで、いろいろありの本。超ゴーカな執筆陣をお迎えしています」
実力派執筆陣のショートマンガメイン本。かわいい絵柄の絵描きさんが多い。
通販は700円の無記名小為替＋210円切手で。
（〒455 名古屋市港区当知4－170－2－506 砂浜里美）

GAME FIGHTER



MINUTE発行、A5判36頁オフ、表紙2色。
「SFⅡ（ストリートファイター）、DQⅣ、FFⅣのマンガ中心お笑い?本です」
絵のレベルは、このコーナー始まって以来最高の本かも。今月のオススメの一冊。
通販は300円の無記名小為替＋175円切手＋宛名カードにて。
（〒554 大阪市此花区伝法1－4－7－305 小川ゆきえ）

導かれし勇者たち!!



LADIES ROOM発行、A5判36頁オフ、表紙カラー＆箔押し。
「DQとFFオンリーのゲーム本です。好きな方はぜひお手に取ってみてください」
トO－パー系の絵柄のFF半ギャグマンガとしっとり味のガライ主役のDQマンガも、ちょい読みでが欲しい。
通販は600円の無記名小為替で。
（〒171 東京都豊島区目白4－30－15 シティーパレス目白103 古戸裕子）

メダパニワールド



MIRACLE DREAM発行、A5判52頁オフ、表紙2色。
「勇者よりピサロが好き♡という方にオススメ! 四コマが多めかな!?」
手作り製本のオフセ本!?でも丁寧できれいにできてます。
通販は600円の無記名小為替にて。
（〒644 和歌山県御坊市名田町加尾36 宮井偉久子）

AAO! 1/2



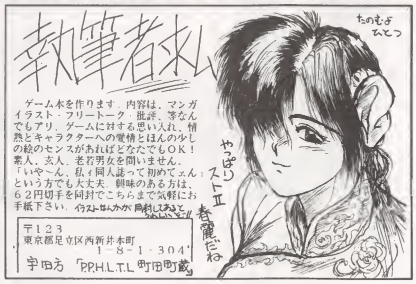
FFF COMPANY発行、A5判108頁オフ、表紙2色。
「DQⅣに感動してこの本を作りました」
半ギャグ、半シリアスのマンガメイン本。しっかりした読みでがあります。
通販は700円の無記名小為替＋72円切手＋宛名カード。
（〒862 熊本市尾の上2－20－14 牧口真弓）

12月号の伝言板で、ストⅠ・Ⅱ&ファイナルファイトの原稿募集のはがきの宛名が切れちゃってます。宛先は〒980仙台市青葉区川内澱橋12-59佐野佳子」です。はがきの端っこは切れちゃう可能性が高いので、注意ね！

伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、１カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、ご注意ください。

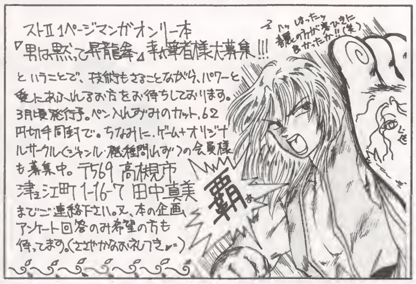


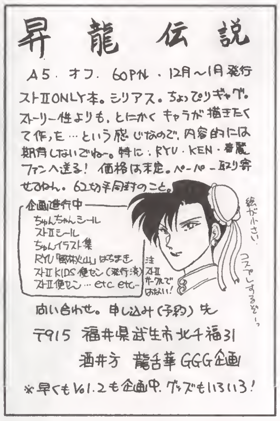


















君のダンディズムを刺激し続ける
キラ星のごとくのアイテム

2月号プレゼント



「この写真はいかしてる以上」係応募作品、使用させていただきました。埼玉のたなかーん君のグッドなphotoです。この係は随時募集なので、いつでも送ってきてください。お待ちしてます。今後この「係」への応募作品という目印を入れることにします。

1 コナミ提供　下敷き&パンフ（10名）



●人間やっぱり勉強だよね！

2 キングレコード提供 サウンド・カタログVol.3〈スペシャルダイジェスト盤〉非売品CD（5名）



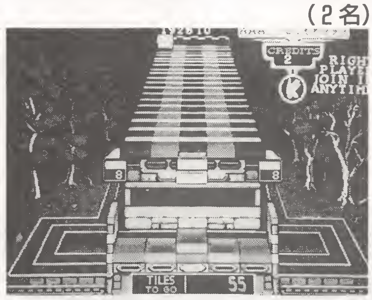
●これは絶対貴重品だ！

3 データイースト提供 キャプテンアメリカ&ジ・アベンジャーズ　バッジ（3名）



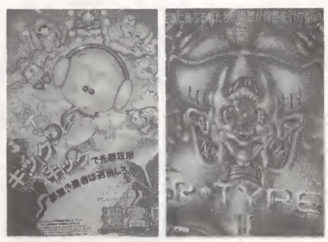
●こ、これはすごく希少価値ありますよお（デコの担当の方・談）。

4 ゲームシティOZ提供　クラックス基板（2名）



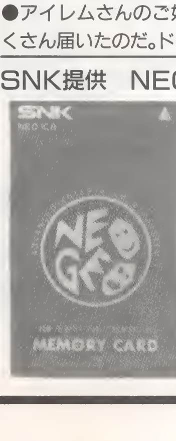
●この音、このグラフィック。マニア心をくすぐるぜ！

5 アイレム提供　ポスター（?名）



●アイレムさんのご好意で掘り出しモノがたくさん届いたのだ。ドーンとプレゼントするぞ。

6 SNK提供　NEO・GEOメモリーカード（10名）



●このカードはゲーマーとしてのレーゾンデートルであり、アイデンティティなのだ。

7 カプコンU.S.A.提供 ストリートファイターII Tシャツ（5名）



●航空便で届いたぞーアロハ・オエ。

8 ㊙生写真



●ムッシュムラムラ。消えろスージー。

プレゼント希望の人は

1月30日までに、26ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

☆締め切り

1月30日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表

ゲーメスト2月28日発売4月号誌上にて。

12月号プレゼント当選者発表

①アミューズビデオ提供パウンドフォーパウンド基板
（富山県）雛形　努君
②ゲームシティOZ提供クラックス基板
（兵庫県）丁子友美さん
（大分県）秋月敬一郎君
③AMショーチラシセット
（北海道）新井　健君
（千葉県）飯合　肇君
（大阪府）北垣貴夫君
（熊本県）田中智彦君
（沖縄県）當山清弘君
④シグマ提供アミパラテレカ
（北海道）佐藤靖弘君
（宮城県）佐々木　誠君
（茨城県）神谷智洋君
（東京都）福寿達也君
（神奈川県）佐々木敏幸君
（長野県）渡辺直哉君
（新潟県）田口良則君
（愛知県）伊藤貴弘君
（三重県）向井勝好君
（香川県）北谷嘉紀君
⑤サービス部提供オリジナル春麗下敷き&NEWノートセット
（北海道）見上家達君
（岩手県）小川利勇君
（山形県）色摩嘉郁君
（茨城県）山口亜希さん
（神奈川県）小川麻里子さん
（愛知県）乾　和宏君
（兵庫県）冷水直人君
（岡山県）房宗真一君
（広島県）正岡貴宏君
（福岡県）新保祐一郎君
⑥はくばく提供怪物正油味ラーメン「カツ火山」
（北海道）旭　貴子さん
（青森県）切無沢　強君
（秋田県）大田祐子さん
（福島県）加沢英之君
（埼玉県）楯岡徹也君
（新潟県）玉木里史君
（京都府）伊藤　晃君
（大阪府）上神幹雄君
（福岡県）柳原憲司君
（鹿児島県）横矢真宏君
⑦SNK提供メモリーカード
（群馬県）千明　恵さん
（東京都）名城賢一君
（長野県）櫻井哲郎君
（愛知県）余語宏保君
（岐阜県）墨　隆利君
（大阪府）樫東清貴君
（鳥取県）梶原慎正君
（山口県）安東晋一君
（福岡県）井上元宏君
（佐賀県）江田信一君
⑧毎度おなじみ生写真
（群馬県）千屋和彦君
（埼玉県）榊原寿和子さん
（東京都）岩浪正志君
（神奈川県）森住智子さん
（新潟県）諸里貴典君
（愛知県）各務　淳君
（兵庫県）祁答院　慎君
（高知県）塩崎敦司君
（大分県）石井正文君
（鹿児島県）川野康久君

ぶっちぎり増刊

ストリートファイターII プレゼント当選者

①空手着
(北海道) 上杉貴子さん
(埼玉県) 鈴木啓介君

②ストIIポスター
(山形県) 佐藤和弘君
(新潟県) 稲葉貞弘君
(栃木県) 漆原健雄君
(群馬県) 井草 敦君
(埼玉県) 鈴木治幸君
(〃) 砂原正治君
(千葉県) 平山遵子さん
(東京都) 戸澤俊晴君
(〃) 鈴木淳子さん
(〃) 井上潤子さん
(富山県) 酒井紀和君
(岐阜県) 臼井志文君
(静岡県) 松永賢明君
(京都府) 岡村豪志君
(〃) 北村明子さん
(大阪府) 岩崎博信君
(〃) 吉川裕一君
(〃) 村西律人君
(〃) 佐伯昌昭君
(〃) 平野吉彦君
(和歌山県) 持原伸哉君
(島根県) 松浦真紀さん
(広島県) 熊本裕倫君
(〃) 浅枝 諭君
(〃) 吉山和成君
(香川県) 北谷嘉紀君
(〃) 住本幸夫君
(福岡県) 吉岡英将君
(熊本県) 岩見健由君
(宮崎県) 諏訪 在君

③カプコンステッカー
(北海道) 西尾勝敏君
(新潟県) 小林長郎君
(埼玉県) 大浦 渉君
(〃) 田中直樹君
(〃) 二ノ宮圭介君
(千葉県) 斎藤雅寿君
(東京都) 阿部英樹君
(〃) 江村勝彦君
(〃) 渡辺暢之君
(神奈川県) 高橋泰行君
(長野県) 高橋富男君
(石川県) 西藤千洋君
(大阪府) 合田 準君
(〃) 上田由美さん
(〃) 湊 智之君
(奈良県) 日浦健二君
(〃) 松本和久君
(愛知県) 石原考則君
(〃) 福井康仁君
(滋賀県) 山城豊浩君
(香川県) 星野和徳君
(愛媛県) 吉本 晃君
(宮崎県) 福田順子さん
(宮城県) 大本淳耶君
(埼玉県) 佐藤兵郎君
(神奈川県) 池田伸一君
(三重県) 大島朋広君
(徳島県) 山田正克君
(千葉県) 鈴木年男君
(京都府) 古川 毅君
(徳島県) 松橋 真君
(千葉県) 山北幸一君
(東京都) 木村茂洋君
(神奈川県) 大森健志君
(三重県) 平松直樹君
(大阪府) 福留和也君
(茨城県) 沼田史憲君
(東京都) 吉田 勉君
(岐阜県) 増田雄人君
(滋賀県) 武田正和君
(兵庫県) 白松正明君
(広島県) 山本武士君
(福岡県) 吉崎修平君
(山形県) 佐藤亮一君
(千葉県) 中村和浩君
(愛知県) 加古悟朗君
(大阪府) 小居由紀子さん
(愛媛県) 羽藤博一君
(山形県) 堀 幸恵さん
(東京都) 荒井洋蔵君
(福井県) 真水 誠君
(兵庫県) 讃岐 正君
(長崎県) 野口雄一君
(青森県) 坂本道雄君
(茨城県) 田口親慈君
(埼玉県) 枝野 剛君
(東京都) 磯田俊介君
(神奈川県) 土屋晃弘君
(福井県) 坂下 学君
(静岡県) 岡田鋭之君
(京都府) 篠田 奨君
(奈良県) 薬師川正則君
(広島県) 坂上義人君
(徳島県) 吉村秀紀君
(福岡県) 中芝尚記君
(千葉県) 長谷川裕二君
(東京都) 金子裕二君
(大阪府) 川口一郎君
(宮城県) 工藤ゆうじ君
(埼玉県) 来間武揚君
(東京都) 山下正孝君
(〃) 原島安康君
(神奈川県) 田中芳也君
(〃) 金森心太郎君
(静岡県) 宮岡洋輝君
(山口県) 滝本孝志君
(愛媛県) 稲田秀治君
(大分県) 長野悠樹君
(群馬県) 高鹿忠義君
(千葉県) 中山達也君
(〃) 大木優人君
(東京都) 下斗米康平君
(〃) 三原正和君
(〃) 村石謙司君
(岐阜県) 伊藤大介君
(愛知県) 野口正義君
(大阪府) 木村剛弘君
(鳥取県) 西村喜一郎君
(宮城県) 吉田 誠君
(群馬県) 青木鉄也君
(千葉県) 鈴木正幸君
(東京都) 廣瀬ひでき君
(〃) 工藤元美さん
(京都府) 岸 昭洋君
(大阪府) 森内孝志君
(山口県) 田中 晶君
(福岡県) 川口浩二郎君
(佐賀県) 井手健吾君
(青森県) 磯野和之君
(埼玉県) 伊藤貴生君

④カプコンポロシャツ
(千葉県) 坪 高之君
(神奈川県) 佐藤俊和君
(富山県) 高田秀樹君
(大阪府) 谷 吉則君
(沖縄県) 島袋晋也君

⑤開発者サイン入り春麗テレカ
(北海道) 野呂潤一君
(茨城県) 宮田博幸君
(埼玉県) 宇津野弘君
(神奈川県) 西川敏弘君
(京都府) 川俣慶尚君
(〃) 天岸 誠君
(大阪府) 橋爪真一君
(〃) 児玉美佐子さん
(静岡県) 石上大介君
(愛知県) 亀井勇希君

⑥開発者サイン入りカンペンケース
(千葉県) 照井義明君
(〃) 金子倫三君
(神奈川県) 小林章浩君
(〃) 高井 久君
(東京都) 弘友敏夫君
(愛知県) 君永信一君
(三重県) 芝山友実さん
(京都府) 酒井 寛君
(大阪府) 魚田典江さん
(兵庫県) 小杉健児君

⑦開発者サイン入りストIIレポートパッド
(埼玉県) 上村 修君
(神奈川県) 戸村和裕君
(大阪府) 柿谷秀樹君
(熊本県) 浜崎伸一君
(千葉県) 遠藤浩一君
(神奈川県) 坂田弘典君
(石川県) 中田彰浩君
(静岡県) 佐藤秀幸君
(京都府) 小谷 司君
(兵庫県) 竹田直輝君

⑧開発者サイン入りストII下敷き
(北海道) 遠藤大介君
(〃) 宮崎 卓君
(〃) 佐藤裕吾君
(岩手県) 沼里新吾君
(栃木県) 藤井常治君
(群馬県) 諏訪弘一郎君
(埼玉県) 坂本勇二君
(千葉県) 児島博晃君
(東京都) 下川晴志君
(〃) 桜井 天君
(〃) 稲木勝吾君
(〃) 小谷部憲一君
(長野県) 滝沢 修君
(富山県) 折谷浩司君
(愛知県) 田坂徳幸君
(大阪府) 富田秀一君
(〃) 藤井芳朋君
(〃) 森田昌宏君
(福岡県) 和田義弘君
(熊本県) 辻村友和君

⑨アルバム(写真10枚入り)
(青森県) 柳谷龍大君
(宮城県) 菅野順一君
(〃) 佐々木誠君
(埼玉県) 中島朝香さん
(東京都) 河野祐一君
(神奈川県) 関口智裕君
(愛知県) 峯康一郎君
(山口県) 植田考二君
(高知県) 小松晋也君
(鹿児島県) 東野夏男君

⑩ストIIノート
(北海道) 塚田昭博君
(新潟県) 帆苅康洋君
(千葉県) 安斉貞治君
(〃) 高山裕之君
(埼玉県) 坂間恵実さん
(東京都) 松田憲治君
(福井県) 奥林 誠君
(兵庫県) 亀井康一君
(〃) 安田博光君
(〃) 宮嶋 実君
(奈良県) 中谷壽男君
(福岡県) 柴田洋一君
(大分県) 宇田津知春君
(香川県) 井上智洋君
(福岡県) 松山 誠君
(茨城県) 生田目幸男君
(埼玉県) 佐藤直樹君
(東京都) 梅田昭彦君
(静岡県) 田口 修君
(愛知県) 松浦真太郎君
(大阪府) 土橋 健君
(奈良県) 馬場航太君
(鳥取県) 小田原敦君
(山口県) 森井孝行君
(香川県) 木村清隆君
(山形県) 藤原紀彦君
(群馬県) 金田千代志君
(千葉県) 杉浦 昭君
(東京都) 藤ケ谷洋介君
(神奈川県) 佐野慎一君
(京都府) 林田幸司君
(大阪府) 植村真理子さん
(広島県) 久保井聖人君
(徳島県) 冨士田圭二君
(高知県) 岡村治美さん
(北海道) 歌方裕介君
(岩手県) 山口 学君
(埼玉県) 大野大介君
(東京都) 渡辺広明君
(富山県) 新田健太郎君
(山梨県) 望月弘平君
(静岡県) 落合啓司君
(三重県) 上戸義幸君
(和歌山県) 堀 善信君
(宮崎県) 久保俊昭君
(栃木県) 小河原茂樹君
(千葉県) 関 研二君
(〃) 鎌田大介君
(〃) 椎名 旭君
(東京都) 松田 勉君
(〃) 小野 悟君
(〃) 田中 隆君
(〃) 伊津邦憲君
(神奈川県) 森下 忍さん
(新潟県) 山田淳二君
(〃) 安達陽子さん
(富山県) 松倉和之君
(静岡県) 五明千種さん
(愛知県) 伊原伸太郎君
(京都府) 上村由勝君
(大阪府) 吉岡香織さん
(〃) 熊井祥詞君
(〃) 下村健太君
(〃) 鵜狩良之君
(〃) 東原洋平君
(和歌山県) 畑中貴志君
(鳥取県) 丸谷宏之君
(〃) 荒川 暁君
(島根県) 佐々木淑子さん
(広島県) 山谷秀樹君
(埼玉県) 石田孝治君
(滋賀県) 喜多 充君
(岐阜県) 酒井久二彦君
(大阪府) 西山 忍さん
(島根県) 森田研治君
(千葉県) 朝火かおりさん
(東京都) 運道恒明君
(神奈川県) 江上桃子さん
(宮崎県) 平塚実花さん
(岐阜県) 加藤雅行君
(広島県) 岡田高明君
(岡山県) 和田康弘君
(香川県) 二宮隆司君
(岐阜県) 近藤勝央君
(京都府) 山口暢一君
(岡山県) 田島智樹君
(鹿児島県) 尾沢 勇君
(茨城県) 大橋直哉君
(栃木県) 嶺岸正宗君
(岐阜県) 砂田雄樹君
(広島県) 川口泰明君
(岩手県) 大内幸伸君
(福島県) 伊藤 悟君
(東京都) 神田敏克君
(三重県) 渋谷健司君
(新潟県) 新川俊道君
(大阪府) 鈴木博剛君
(奈良県) 山尾正則君
(兵庫県) 知念敦士君
(青森県) 高橋弘章君

⑪開発者サイン入りビデオ
(北海道) 旭 貴子さん
(埼玉県) 堀澤拓也君
(石川県) 北本信幸君
(大阪府) 栗原健一君
(大分県) 佐藤紳一郎君

⑫開発者サイン入りCD
(群馬県) 松原好彦君
(東京都) 有紀 系さん
(〃) 白幡 敦君
(岐阜県) 池本伸一君
(愛知県) 伏見昭宣君

⑬ニューアイテム下敷き
(北海道) 東郷秀平君
(〃) 岡本英紀さん
(〃) 畠山 克君
(〃) 宇山大樹君
(北海道) 西野友和君
(〃) 中島繁元君
(青森県) 加藤洋一君
(岩手県) 吉田潤也君
(〃) 上野和則君
(〃) 小野寺睦君
(宮城県) 木島 智君
(〃) 坂田智之君
(〃) 石井靖茂君
(秋田県) 平井秀憲君
(福島県) 中元 誠君
(〃) 大和田均君
(〃) 根本武宏君
(新潟県) 諸里貴典君
(〃) 金子修一郎君
(〃) 小柳雅志君
(茨城県) 益子亮一君
(〃) 添田貴弘君
(栃木県) 中田裕介君
(〃) 中屋貴志君
(群馬県) 河原畑元君
(〃) 矢島洋明君
(〃) 岡庭直樹君
(埼玉県) 金子隆行君
(埼玉県) 狸塚博幸君
(〃) 渋谷光俊君
(〃) 上村 薫君
(千葉県) 三浦 泰君
(〃) 佐久間悠君
(東京都) 西本超宏君
(〃) 村田敏行君
(〃) 井神哲也君
(〃) 郷原一秀君
(〃) 吉野英則君
(〃) 岡本徹哉君
(神奈川県) 小林 恵さん
(〃) 小山真有美さん
(〃) 松坂慶勝君
(〃) 南まさとし君
(〃) 林 貴司君
(〃) 鴨志田隆君
(〃) 長田一郎君
(〃) 原 繁君
(富山県) 猪原光洋君
(〃) 鞍田修一君
(岐阜県) 江崎敬之君
(〃) 三宅義輝君
(〃) 藤井 良君
(静岡県) 平山淳一君
(〃) 竹山裕樹君
(〃) 山下容男君
(〃) 片岡 淳君
(愛知県) 石神聖徳君
(〃) 北村嘉章君
(〃) 尾島俊樹君
(〃) 橋本菜緒さん
(〃) 古澤 仁君
(〃) 伊藤広隆君
(〃) 笠嶋一生君
(〃) 丸山正二郎君
(〃) 鈴木 悟君
(〃) 加藤 誠君
(〃) 高橋伸至君
(滋賀県) 廣田恭一君
(京都府) 加藤龍也君
(〃) 坂本峰司君
(大阪府) 安西 勝君
(〃) 岩田直樹君
(〃) 加木貴司君
(兵庫県) 横山慎一君
(〃) 三入直樹君
(〃) 原田将司君
(〃) 竹内基祥君
(〃) 村上喜計君
(〃) 津村卓悟君
(鳥取県) 山本 匡君
(岡山県) 高村英俊君
(山口県) 吉村篤志君
(〃) 川野繁喜君
(愛媛県) 小池雄誠君
(〃) 山田 浩君
(〃) 村上辰也君
(福岡県) 吉井大介君
(〃) 中川考史君
(〃) 山岡 聡君
(佐賀県) 岡崎武士君
(熊本県) 平英太郎君
(〃) 亀井辰美さん
(宮崎県) 有村友宏君
(沖縄県) 平識佳秋君
(山形県) 森山伸幸君
(奈良県) 文箭昌也君
(岡山県) 小柴浩士君
(茨城県) 藤川和也君
(京都府) 杉山真志君
(大阪府) 田副良一君

⑭ニューアイテムテレカ
(北海道) 藤田泰広君
(青森県) 佐々木知丈君
(宮城県) 鈴木 徹君
(埼玉県) 大山哲也君
(千葉県) 千田良隆君
(〃) 加瀬貴充君
(東京都) 神原 淳君
(〃) 冨田裕久君
(〃) 竹内大介君
(神奈川県) 渡辺久花さん
(〃) 原田秀丸君
(〃) 比留間希君
(岐阜県) 小川哲也君
(〃) 中根信宏君
(静岡県) 林井英俊君
(静岡県) 小川和宏君
(愛知県) 鈴木幹広君
(〃) 石塚純一君
(大阪府) 西田正治君
(〃) 芳林俊幸君
(〃) 前川和也君
(〃) 外山元朗君
(〃) 森下克巳君
(兵庫県) 橋本彰浩君
(〃) 平田 康君
(奈良県) 羽坂昭彦君
(岡山県) 小岸貴俊君
(〃) 仁科幸治君
(〃) 柏木 勝君
(広島県) 宗近 真君
(山口県) 平中和之君
(香川県) 河野恭典君
(〃) 福家敏明君
(愛媛県) 山口大賀君
(〃) 今西英雄君
(〃) 土居貴和巳君
(福岡県) 西見公孝君
(宮崎県) 岩谷朋浩君
(長崎県) 高松 享君
(北海道) 佐々木茂正君
(福島県) 村上 誠君
(千葉県) 弘島雅生君
(高知県) 原田健志君
(山形県) 山本智和君
(栃木県) 佐藤佑紀君
(千葉県) 坂本澄也君
(兵庫県) 小原博喜君
(東京都) 小山洋昭君
(〃) 豊島裕介君
(京都府) 和田良崇君

⑮ニューアイテムテレカ
(青森県) 北村知典君
(岩手県) 川原輝久君
(福島県) 星 和人君
(新潟県) 本田 理君
(茨城県) 川俣浩二君
(栃木県) 青木秀記君
(群馬県) 渡辺 玲君
(埼玉県) 西野知孝君
(千葉県) 斎藤博希君
(〃) 藤井正恵さん
(東京都) 豊岡玲子さん
(〃) 後藤信幸君
(〃) 吉村卓也君
(〃) 龍渕いづみさん
(〃) 柴田文彦君
(〃) 石橋秀夫君
(〃) 田中幸一君
(〃) 天野良二君
(〃) 小林英司君
(〃) 森住惣一郎君
(神奈川県) 田中庄司君
(〃) 中川浩志君
(〃) 伊藤正範君
(富山県) 中川元雄君
(〃) 鞍田剛史君
(石川県) 野村 亮君
(〃) 浅野雅之君
(岐阜県) 浜田 勉君
(静岡県) 増田眞一君
(〃) 原田泰信君
(〃) 門名浩則君
(愛知県) 加藤孝幸君
(〃) 太田利彦君
(〃) 巣山比呂男君
(三重県) 東山和弘君
(大阪府) 藤井大司君
(〃) 南都寛樹君
(〃) 倉田佳和君
(〃) 吉岡丈雄君
(〃) 上原進一郎君
(〃) 大瀧智和君
(〃) 金澤旭度君
(〃) 藤本大治郎君
(兵庫県) 松元 崇君
(〃) 佐伯大二郎君
(岡山県) 高科二郎君
(〃) 樋之津行法君
(高知県) 木戸貴也君
(福岡県) 長崎博和君
(沖縄県) 富浜寿幸君

いまだかってない
こんな空間が
欲しかった

創造空間COMBO

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!! ♡

Oldゲームから Brand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び!
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

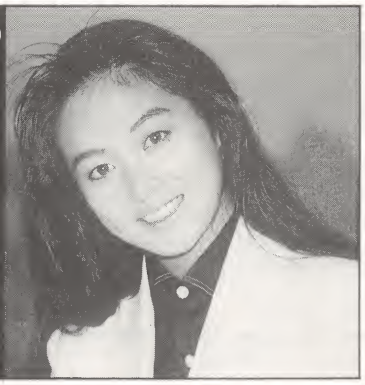
➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね!

いらっしゃいませ♡

中古基板1000円より、
在庫3000枚!

キューティ鈴木の
「いっしょにしようよ
COMBO AV」
©JWP WAKO.
製作取扱説明ビデオ付



JR山手線
駒込駅前に堂々オープン………徒歩1分

毎日がバーゲンセール!
ぜひ、お立寄り下さい!!

年末・年始大バーゲンセール!!

◆期間中、店頭にて基板のたたき売り!(バナナは置いてないよ)ただでさえ安い価格表より、さらに安く買えるかどうかは、キミのウデ次第だよ!

●バーゲン期間●
12/20〜12/29, 1/4〜1/15
☆年末・年始休み:12/30〜1/3

アフターサービスは抜群

■P.C.B.の修理、コントロールBOXの修理等、遠慮なく御相談下さい。他社でお買い求めのものもOK!!

ゲームライクなスペシャルバージョン出現

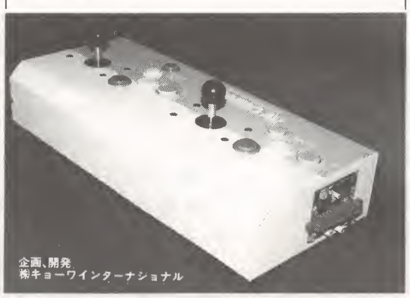
すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:470 D:200 H:155mm)

◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定)
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV"
- Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥34,000
- Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……………¥29,000
- VRタイプ(上記両方対応+RF付)……………¥37,000

いちばん新しいコントロールBOX ＝ "COMBO AV"

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



企画、開発
㈱キョーワインターナショナル

高画質なS端子対応

■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

★コロンブスの卵
COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ/最高/平然/ガッカリ/するものがある。な〜んと、縦画面のゲームをTVを縦にすることなく(TVの故障の原因となりますよ/)ゲームができるのだ/ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの/タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームが易しいし、一種独特の楽しみがあるよ/……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀(晴れ)尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ/

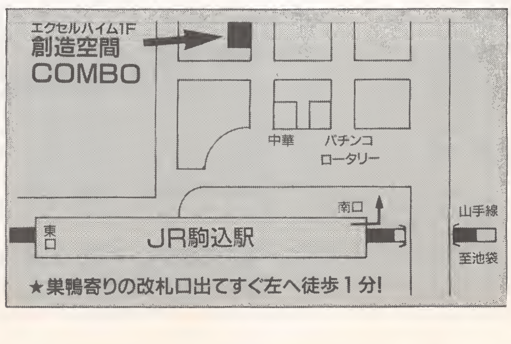
詳しい資料は62円切手2枚同封の上GM係までご請求下さい。

熱いハートをバックアップする

創造空間COMBO

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込1-37-4 エクセルハイム1F
☎03-5395-1916

営業時間PM1:00〜PM7:00　毎週水曜定休(日・祭日は営業致します。)



★巣鴨寄りの改札口出てすぐ左へ徒歩1分!

品質安心の低価格。だからガハハッと笑っちゃう!



アッポー	10,000
アテナ	7,000
E．D．F．	35,000
黄金の城	8,000
女三四郎	7,000
銀河任侠伝	10,000
クイズ殿様の野望	25,000
航空騎兵物語	18,000
コラムス２	8,000
サイドアーム	7,000
ストリートファイター(Ｐ付)	55,000
スラップファイト	7,000
スターフォース	10,000
ダーウイン４０７８	5,000
闘いの晩歌	12,000
チャンピオンレスラー	60,000
チェルノブ	25,000
ディグダグ	6,000
テトリス	30,000
ドラゴンバスター	20,000

忍者龍剣伝（Ｐ付）	25,000
バラデューク	23,000
パイプドリーム	6,000
パロディウスだ	55,000
ピストル大名の冒険	30,000
ブラックドラゴン	15,000
ファイティングファンタジー	30,000
ファンタズム	40,000
ファンタジーゾーン	20,000
ヘラボーマン（ボタン付）	65,000
ＭＲ．ＤＯワイルドライド	12,000
迷宮ハンターＧ	5,000
ロッドランド	32,000
ロードオブキング	32,000
メルヘンメイズ	50,000

〈ロムキット〉

獣王記	10,000
レッスルウォー	12,000
テトリス	15,000
エイリアンシンドローム	17,000
エイリアンストーム	10,000
ムーンウォーカー	15,000
シャドーダンサー	20,000
ブラストオフ	15,000
スプラッタハウス	20,000
ロンパーズ	10,000
球界道中記	8,000
ドラゴンセイバー	25,000
プラスアルファ	15,000
ファイナルブロー	5,000
ＭＪ－１２	15,000
Ｒ－タイプ（ボード付）	8,000
イメージファイト	12,000
最後の忍道	12,000
ドラゴンブリード	12,000
ＭＲ．ヘリの大冒険	12,000

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。

★ この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

お買いあげ金額10%分のクーポン券(金券)を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額３万円以上の方に限らせていただきます。

海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。
ご希望の方はおハガキでご請求下さい。



プレゼント



マンガを使ったやさしい技術マニュアルを無料で差し上げます。
①ハーネス編②サウンド編③ナムコシステムⅠ・Ⅱのサービススイッチ
④特殊パネル(数量に限りがあります。 先着順にお送りします)
ご希望の方は①～④のいずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキでお申し込み下さい。

幻夢幻夢
(げむげむ)

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム



ゼクセクス
コナミ



1991年1月21日発売
キングレコード
CD：KICA-7508
￥2800（税込み）

〈オリジナル・ゲーム・サントラ〉1.Battle cry-All Bands to Station! 2.Think Tank 3.Breeze 4.Boost Up! 5.Please 6.With Zero G 7.Hey! Mr. Wonderful 8.Crystal Clear 9.Help me Quickly! 10.Let's Give'em The BIZ 11.I Dare you 12.The Polygontal Energy 13.No More Time 14.Happy Daymare 15.Out of The Blue From The Hyper Space 16.Blow Your Top …etc.
〈アレンジ・バージョン〉30.Battle cry-All Bands to Station! 31.Breeze 32.Happy Daymare 33.Time To Party Hearthy!! 〈おまけ〉34.自己紹介編 35.未使用音声編

はあ…（ため息）やっぱり古川氏の音はよいですねぇ。
ゼクセクスは硬派なシューティングなのにVGMは透明感があります。音色が、なんというか、すきとおってて聴いていて気持ちいいです。
私は高速スクロールのところのBGMが好きなんですが、そのほかの曲もぜひ聴いてもらいたいなぁ。ステージクリアの曲のラストのところ、フワーって広がっていくような感じも最高ですねー。
そうそう、私は王子さまのファンなのでセリフを聞いてよろこんでるのですわ。

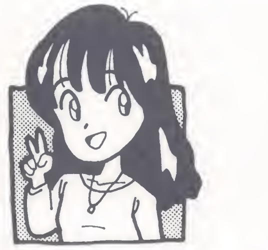
コナミ・オールスターズ
～千両箱　平成4年版～



1991年12月21日発売
キングレコード
CD：KICA1053～55
（3枚組）
￥6300（税込み）
〈初回特典付き〉
●'92コナミ卓上カレンダー
●メタルステッカー
●カラーブックレット
●特製外箱

DISC 1 コナミ矩形波倶楽部ライブ in 東京（XEXEX、他12曲）
DISC 2 ARRANGE（Beyond the Universe、他5曲）
DISC 3 コナミ・ゲーム・サウンド・ヒストリー1986～1987（沙羅曼蛇、魂斗羅、THE HUSTLER、他14タイトル）

もうすっかりおなじみという感じのコナミの千両箱。これを見るたびに年が明けたなぁ、と実感しますね。
さて、千両箱平成4年版はといいますと、私はゲームサウンドヒストリーがお気に入り。ライフフォースやMr.五右衛門などなつかしさ爆発ですなぁ。聴いてるとわかるんだけど、コナミって独特のコナミっぽさが昔からあるのよね。
新年4日には㋘屋で矩形波の森本ゆきえ姫のサイン会もあるし（くわしくは58ページを）、このお正月はコナミで過ごしてみてはいかが。



暮れもおしせまってまいりました。DISC BOXでございます。
今年のしめはけっこうにぎやか、おまちかねゼクセクスも登場します。
そうそう、今月は突然の乱入もあるのだ。女神転生シリーズは音楽はバッチグーなので私からもおすすめだよ。
お年玉でたくさんVGMのCDを買ってみようね。

読者のイチ押し この1枚！



ちゃら子さんこんにちは。僕の好きなCDについて聞いてください。それはアーケードゲームじゃないんですがミスティーブルーのBGMなんです。ぜひ読者のみなさんにも聴いてみてください。

東京都　古代命君

全体的にユーロビートぽくてちょっと大人の薫りのミスティーブルです。ゲームも泣かせるぜい。ちなみにPC－88ゲームなのでサウンドボード使用でプレイすると聴きごたえがあります。

女神転生Ⅰ・Ⅱ



1991年12月16日発売
ビクター
CD：VICL-40029〜30
（2枚組）
￥3900（税込み）

DISC 1 召換盤　1.Prediction〜予言　2.Jump Up!　3.MICOM〜出発(たびだち)(D.B.)　4.窓明かり(D.B.)　5.DAEDALUS(D.B.)　6.Battlefield〜戦場(D.B.)　7.Omen〜前兆　8.Explorer〜閉ざされた街…etc.
DISC 2 合体盤　1.Prediction〜予言　2.MICOM〜出発(たびだち)　3.Explorer〜閉ざされた街　4.Devil Speak〜導き　5.Ex-convict〜前科者　6.Labyrinth〜午前2時の迷宮　7.Battlefield〜戦場　8.I♡Money〜一獲千金ロック…etc.

実は家庭用のゲームなのだが、鬼のようによいので紹介&おすすめしてしまう。女神転生といえば、コンピュータによる悪魔召換と合成が中毒モノのマニアック&デモニアックなRPGだ。で、ゲームもいいが曲も超いい。メタル系のハードな音をベースに、末期的なパワーとさみしさに満ちたサウンドは必ずや君をめがてん（作曲者ではない）の世界へ引きずりこむに違いない。原音のFCと思えぬ厚い音もすごいが、アレンジバージョンもイメージそのままでファンは超買いだ。ゲームをやってない人も、ダークな世界が好きならぜひやりたまへ（Ⅱがおすすめ）。（栗原）

メタルブラック
タイトー



1991年1月21日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00079
￥1500（税込み）

1.Red&Yellow　2.Take off　3.Born to be free　4.Visitor　5.Dancing Hormig　6.Dual Moon　7.Yueez　8.memory　9.AREA 26-10　10.Dio Panic!　11.non fiction　12.Waste days　13.the gate of guardian　14.Doubt　15.Phantasm　16.Game is over　17.Time　18.a mirage of mind　19.Into the H.I.

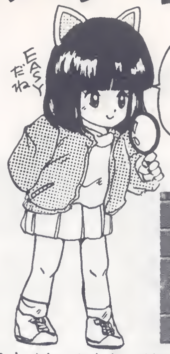
タイトーバリバリのシューティングメタルブラックの登場です。

タイトーの方がガンフロンティアの続編のようなことをおっしゃってましたが、VGMは確立された個性がありますね。やはり渋めでシューティングの曲っぽいです。メタルブラックというタイトルなのでもっとギンギンにメタリックなサウンドかと思ってました。メロディラインとか美しい曲が多いので聴きごたえがあります。Born to be free という曲は少しガンフロを思い出させますね。

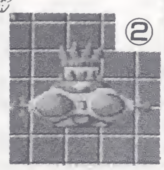
ミッキー

新企画

ミケの"キャラ探"!




①


②


③

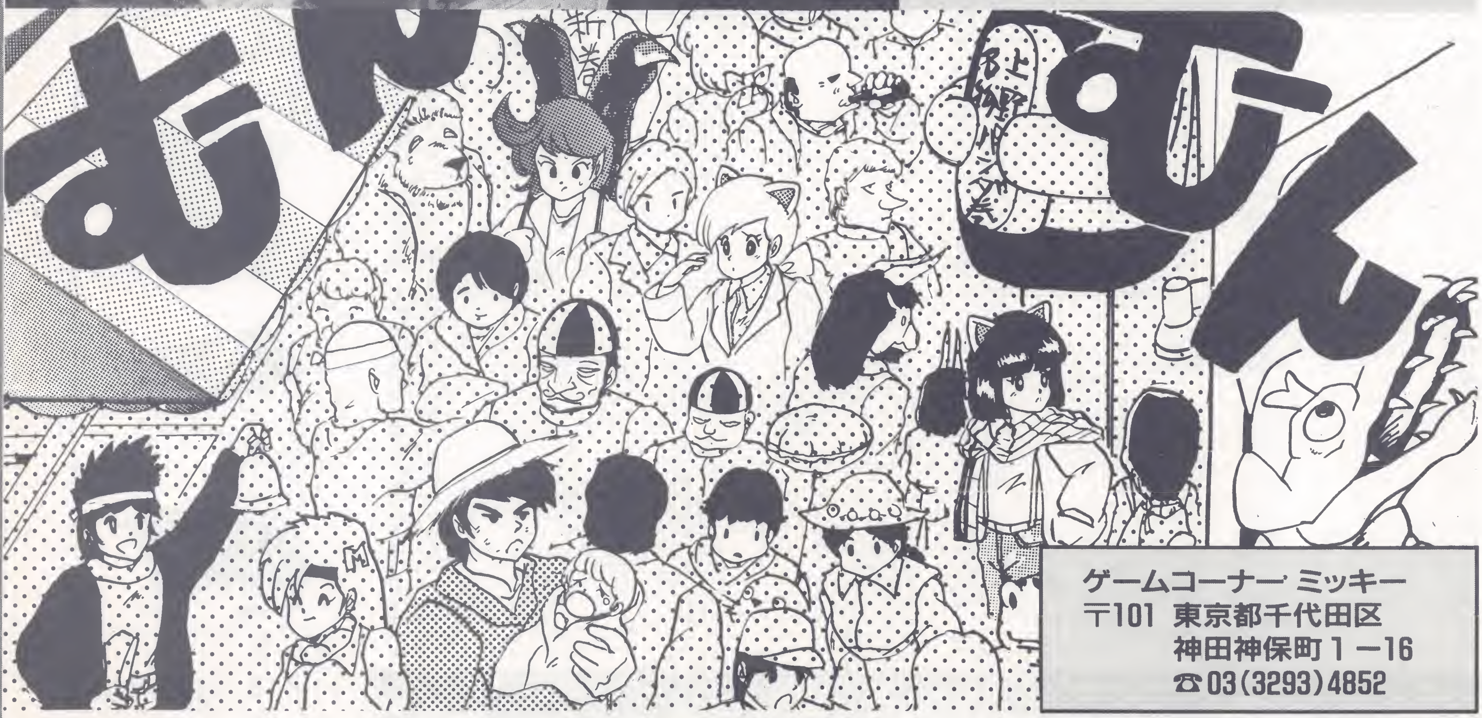
●上の3人のキャラクターがでてくる、それぞれのゲーム名を答えてください。正解数によって下記の賞品を差し上げます。
正解1問ーPⅢ豆本(上) 正解2問ーストⅡノート
正解3問ー㊙ゲームテレカ+?





アルバイト急募!!

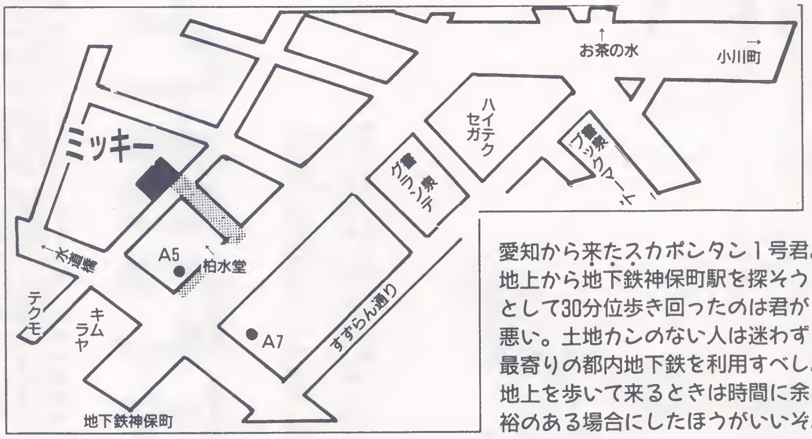
■時間AM10:00～PM11:00
（早番・遅番アリ）
■時給800円以上
■年齢18～25歳
■交通費支給
■ユニフォーム支給（ジャンパー）
■仕事内容はホール係
軽作業、相談に応じます。



ゲームコーナー・ミッキー
〒101 東京都千代田区
神田神保町1－16
☎03(3293)4852

「ミキ丸一家2周目」第21話 ●作：みんく・いるかー噂のライテスト発売！今すぐ11月号を見てミルコンズに問い合わせれば、まだ間に合うかも？

地下鉄神保町駅A5出口より出て左折、お菓子の柏水堂横を左折して直進すれば。



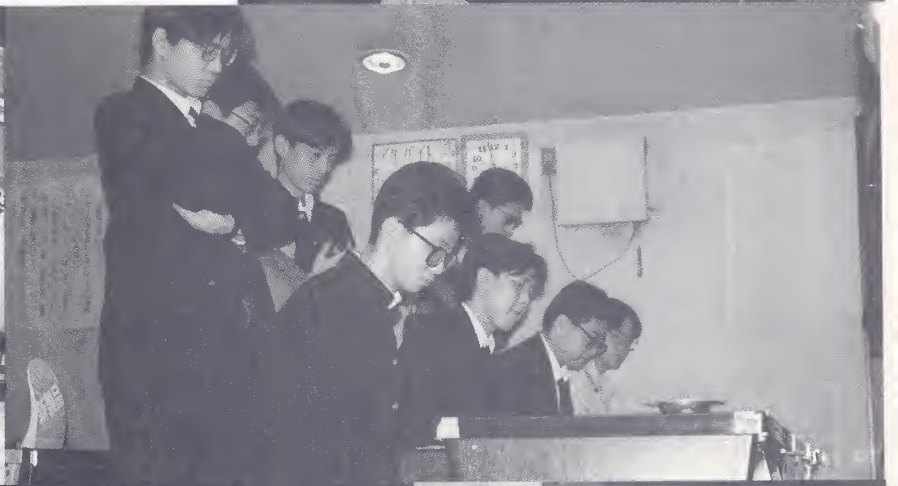
愛知から来たスカポンタン1号君。地上から地下鉄神保町駅を探そうとして30分位歩き回ったのは君が悪い。土地カンのない人は迷わず最寄りの都内地下鉄を利用すべし。地上を歩いて来るときは時間に余裕のある場合にしたほうがいいぞ。

ゲームコーナー

全台50円!!

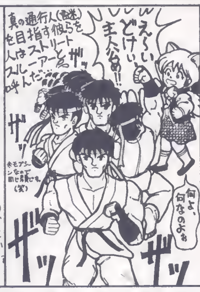






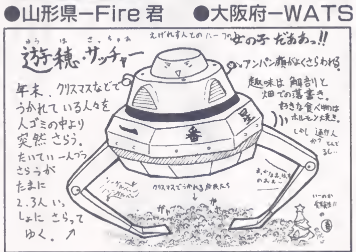


●山形県−Fire君

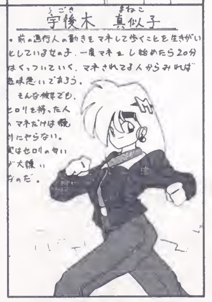


●大阪府−WATS君

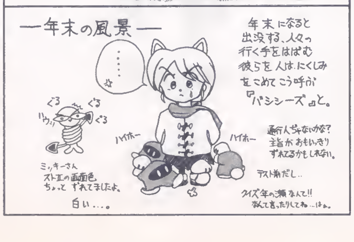




●愛知県−春丸君



●栃木県−やまもと君



●東京都−坂本君

●やまもと君は毎月大量の応募をしてくれるけど受験生なんだから今後、3通以上送ってきちゃダメだよ。今月は2枚入選ね。

アメ横にいこうの巻

●知る人ぞ知る年末のアメ横は、すっごい人ゴミだ。神田まで来たら、上野まで足をのばして、その熱気を楽しもう。さてこの世界にもアメ横は存在するぞ。ただし例によって目茶苦茶だ。さしものミキ丸一家もバテ気味。今度の家族サービスは、郊外に行こうとちかう美木丸茶分夫であった。■今月の入選キャラは11人。左の6人以外は右の絵の中から自分のキャラを探してみてくれ。全員B賞（テレカ）を送るぞ。■今月は"キャラコン"のかわりに新企画"キャラ探"に挑戦してみてほしい。例によってミッキーへの感想を忘れずにかいて、右下のミッキー住所まで送ってね。



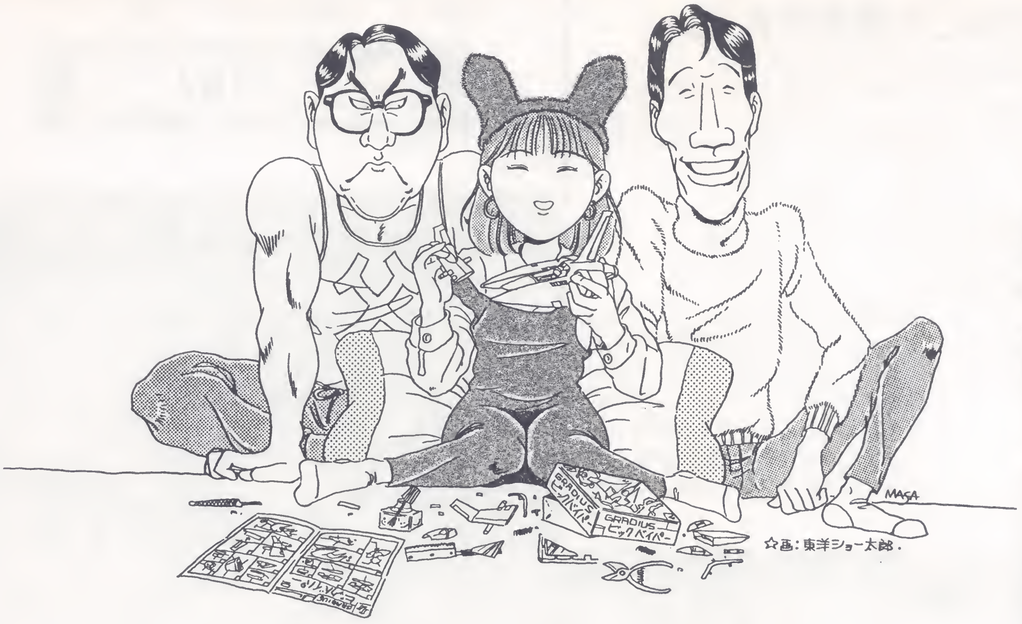


矩形波倶楽部誌上ライブ〈第9回〉

ときにはコブシに力を入れて

古川もとあき

今年も目いっぱいガンバリました。みなさんはどうでしたか？



けっこう成長したよね

このコーナーも、なんとか平成3年いっぱいもったわけで、ゲーメストのスタッフの方々には、矩形波倶楽部一同本当に感謝しております。また毎回あきもせずに読んでくださる読者の方にも本当に感謝しております。

平成3年という年は、矩形波倶楽部にとって、ライブバンドとしての成長の年だったと思います。去年は初のソロアルバムをリリースするなど、スタジオワークのほうが目立っていましたが、今年はライブメンバーも純コナミ社員で固定し、ゲームミュージックフェスティバルの初出演や、ライブ盤の収録など、生の矩形波倶楽部をアピールできたと思っています。僕たちのサウンドはテクよりハート。そんなホットな音を目指してやってきました。矩形波のメンバー一人一人も、もともと育ってきた音楽環境もちがい、音楽的なアプローチの仕方もバラバラで最初のころはなかなかアンサンブルにならない、というようなこともありました。でも、仕事から一歩はなれて、プライベートな部分で音楽の会話をしたりするようになりました。まだまだ不十分ですが、最近では、なんとか音で会話をする一つの共通語をみんながつかみかけた…そんな気がします。こんなふうに書くとなんか、かっこ良すぎるじゃありませんか、ということになっちゃいますが、バンドアンサンブルというのは本当に奥が深いもので、一つの共通語といっても、英語でいうとGOOD・MORNINGっていう感じの本当に初歩的なものなんです。メンバーがこれからもっとボキャブラリーを充実させ、もっといろんな会話ができるようになったら、演奏している僕たちも、聞いているお客さんも、もっと楽しめるだろうなと思っています。

腱鞘炎（けんしょうえん）になるまで頑張ります

平成4年。矩形波倶楽部にとって、やるべきことはたくさんありますが、あせらず、もう一度基礎からじっくりとサウンドを見直していきたいと思います。まず、一人一人のリズムの強化。はっきり言ってまだまだ甘い部分が多くて、シビアに決めることをしっかりやりたいと思います。それからフレーズのニュアンスのつけ方。一つのフレーズをいろいろな歌い方で聞かせるというようなことをやっていきたいと思います。こうやって一つずつあげていくとまだまだたくさんあって、それだけで1冊の本になってしまいそうですが、本当の意味でのオシャレなサウンドを奏でるためには、避けて通れないことばかりです。バンドとして充実した一年になるように、一人一人肝に銘じて頑張りたいと思います。

矩形波倶楽部としての話はこれくらいにして、ギタリストとしての自分を少し客観的に見てみようと思います。最近のギタープレイは、少しマンネリ化してきたのではないでしょうか……。というか、学生時代のある時期から技術の向上がストップしてしまっているのです。レコーディングする度に毎回反省しているのですが、ずるずるとここまで来てしまっているわけです。なんとしても、平成4年は、ギタリストとして、新しいスタイルを身につけ、プレイに幅をつけていきたいのです。古川もとあき、腱鞘炎になるまで頑張ります！

今月は思わず、コブシに力の入るような話でしたが、もう一人隣でコブシに力の入った人がいます。そうです、あの方に、今年最後のお言葉を頂くことにしましょう！

ヘイ！ヘイ！ビッグニュースだぜ

巻末付録！「森本ゆきえ袋」なーんてものは、ないんだよーと、言っとる場合ぢゃない!!

今回は大マジ年末出血大サービスお年玉企画、㊙、私の心の中であたためていた㊢㊙中の情報をついに皆様に伝える日がやってきたのです。そう、コナミの中で一番、心の清い私が、この情報を公開するにふさわしいとおおせつかり、この壇上へと上がらせていただきました。一段高い所からただの一言だけ、伝えさせてもらいます。

X68000で「グラディウスII ―ゴーファーの野望―」発売決定!!

あー、ついに…ついに言ってしまった!!これで私の心の重荷も1つ…!?（おいおいいくつ重荷をもっとるのだ!!〈船橋、心の声〉）なくなり、軽やかな気分でお正月をむかえられるのね！ホッ。

というわけでおまちどおさま！X68000ユーザーは、大バンザイ!!ゲーム市場空前のヒット、あの夢にまで見たグラIIがあなたのものになるのよ!!え！X68Kを持ってない!?それじゃあ、お年玉ためて買いに行かなきゃー、今持ってないと乗りおくれちゃうぞ!!

では、来年もみんなの期待を裏切らず、さらに〝あっ〟と驚かせるような作品作りに命を燃やしたいと思います。

いつも元気な森本ゆきえでした！それじゃ良いお年を…。

これを見ろ！

特集・データイースト





原稿募集のお知らせ

夜風がますます身にしみる今日このごろ、皆様いかがお過ごしでしょうか。さて、4月号誌面においてついにあのっ!!デコ特集をやろうてなことになり、ついてはデコゲームファンの皆様に投稿していただこうじゃないか、とまぁこう申し上げたいわけでございます。

内容は○私の愛したこのデコゲーム
○デコとわたし
○デコになんですか（質問&要望）

そのほかイラスト、4コマやデコピンボールに関するお手紙も大歓迎。インタビューなども行う予定なので、新年早々申しわけないけれど速攻で送ってほしいのであります。

特集では、ささやかながら昔のデコゲーの攻略もやりたいと考えていますので、プレイのコツ（初心者へのアドバイス、詰まりやすい場所の抜けかたなど）や驚異現象などあれば教えてください。いずれの投稿も、ハガキをそのまま載せられる形だとうれしいのでした。

ついでということで、ベストテンなどやったりします。ハガキ(手紙でもいいけど）の裏に①一番好きなデコゲー②一番好きなデコキャラ③一番好きなデコVGM④デコのここが好き（キライも可）を書いてください。デコとデコゲーマーの味を生かしたディープな特集にしたいと考えています。ベストテンだけでもぜひ参加を!!

生きていてくれ！

あて先→編集部「やっぱりデコが好き」係
（1月10日必着!!）

なんてひど" いことを・・

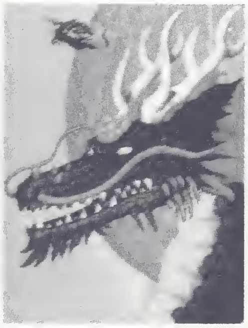
ランダムインフォメーション

ゲーメスト・コナミ・キング3社合同イベント ゼクセクス大会だぁ!!

ゼクセクスゲーム大会をやるぞい。日時は2月の上旬を予定。参加人数は約200名を予定。

ゲーメストとコナミとキングレコードの3社合同イベントなので、クイズ大会あり、古川もとあき氏のミニライブあり、㋖屋あり、質問コーナーありの、ありありの楽しいイベントだよーん。

会場は今のところ未定、くわしくは来月またインフォメーションしますから、よろしくねー。みんな来てねー。



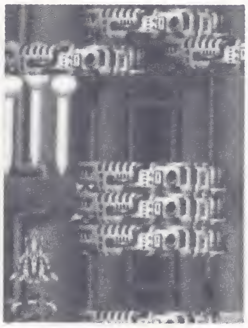
誌上ゲーム大会第2弾 サンダーブラスターやるぞー!

大好評ボンバーマン誌上ゲーム大会に続いて、今度はサンダーブラスターで誌上ゲーム大会だぞ。

サンダーブラスター大会は連付き・連なしの2部門で行い、1Pのみで競う予定。

参加申し込みは、君の①住所、②氏名、③電話番号、④ハイスコアをハガキに書いて送るだけ。

締め切りは2月11日の予定。賞品もゴーカだぞ。来月号ではもっとくわしく説明するから、しばし待てー!



スーファミ版「ファイナルファイト・ガイ」編が登場!



なぜだ、なぜガイがいないのだ～、とスーファミ版ファイナルファイトを買った人は叫んだはずだ。

カプコンは今、その声に応えてくれた。

'92年3月中旬に「ファイナルファイト・ガイ」が限定販売されるのだ。

今度はハガーとガイでマッド・ギアと戦えるぞ。

PCエンジンで R-TYPE I・IIを一挙に楽しもう!

アイレムの名作R-TYPEがPCエンジン版で発売だ。

これがなんとR-TYPEのIとIIがいっしょに入っているという超㊢品。

名前はR-TYPEコンプリートCD7500円(税別)だ。

デコからあのチェルノブがメガドラで帰ってくる

今を去ること3年前、突如ゲームセンターに登場し、その独創的なアクションと内容から、話題をさらった衝撃作。メガドラ版はまだ名前は未定。価格未定。発売日未定です。

ヒューマン・クリエイティブ・スクールでゲーム・メーカーの合同説明会を開催

コンシューマーの「スーパー・ファイアー・プロレスリング」や「スーパー・フォーメーション・サッカー」などで知られるヒューマンが設立したゲーム開発者養成専門学校ヒューマン・クリエイティブ・スクールでは、このたび、ナント、企業合同説明会が行われたのだ。

参加したのは、セイブ開発、セガ、タイトー、タケル、テクモ、日物、バンダイ、バンプレスト、ヒューマン、ビデオシステム、ベック、オブザーバーでコナミの計12社。

ゲーメスト攻略ライターを求む

いつもご愛読ありがとうございます。月刊ゲーメストでは、攻略ライターを募集します。いっしょにゲーメストを充実させていこうという気持ちのある方はどんどんご応募ください。

応募に際して、次の書類をご郵送ください。

①履歴書（得意なゲーム、あなたのハイスコアなども書いてください）

②作文：タイトル『私自身のPR』、または『なぜ応募するのか』のどちらかを400字詰め原稿用紙2枚で。

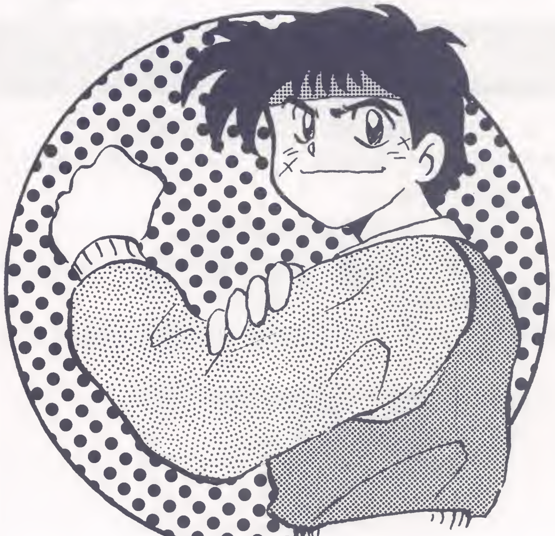
③攻略記事：どんなゲームの攻略記事でも、長くてもけっこうです。タイトル、キャッチコピー、リードなどすべて書いてください。また、「ここにマップを入れる」「表を入れる」などの注意書きも欄外などに書いてください。

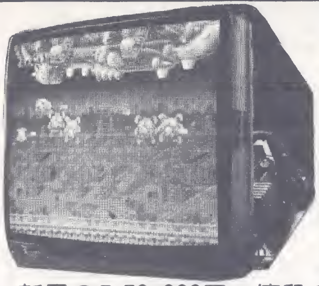
あて先は、〒101 東京都千代田区内神田1-15-15柴田ビル ㈱新声社 ゲーメスト編集部 ライター採用係まで。

締め切りは、1月16日必着分まで。

書類審査の結果、面接に来ていただく方のみに後日ご連絡させていただきます。

なお、応募書類は、返却いたしませんのでご了承ください。





18インチ高解像モニター

- ○新品のみ50,000円。値段の価値はあります。
- ○プロフェッショナル用途に開発された業務用モニターです。
- ○映像信号の水平周波数は、15.75kHz/24.83kHzの切替方式。
- ○RGBの入力は専用6ピンコネクターです。
- ○単体で使用時は約15°傾きます。明るさの調整でそのまま使用できます。
- ○W・440　D・420　H・400%　15.5kg(水平時、フレーム含)
- ○各社コントロールBOXでも使用できます(但しRGB端子付機種)。
- ○業務用ですのでCity・T-13にそのまま入ります(ケース等はありません)。
- ○ゲームセンターそのまま。又、新品ですのでくっきりと高画質です。
- ○上下反転、縦横サイズ、移動、メリハリ等全て調整可能、もちろん縦置きできます。



T-13筐体

- ○トップメーカー「SEGA」の純正品で極美です。
- ○モニターは18インチを使用、フレームごと縦↔横にかんたんに変更できます。
- ○W・870　D・650　H・600%～調整可能。
- ○材質はオールスチール製、色は上部シルバーメタリック、下部ガンメタのツートンのみ。
- ○JAMMAハーネス・ペアパネルが標準で付属になります。
- ○対面にもパネルが取付可能です(別売です)。
- ○全国どこへでもお届けできます。

セール実施中!

ハレーズコメット	18,000円
火激	5,000円
大旋風	23,000円
あしたのジョー	8,000円
カダッシュ	23,000円
バブルボブル	23,000円
チャンピオンレスラー	35,000円
タイトーFII	65,000円
テクノスジャパンPCB	
ビーチバレー	8,000円
WWFスーパースターズ	50,000円
コンバットライブス	23,000円
西遊降魔録	5,000円
ダブルドラゴン	18,000円
〃 II	18,000円
〃 III	25,000円
熱血硬派くにお君	8,000円
テクモPCB	
雷牙	25,000円
スーパーピンボールAC	25,000円
アルゴスの戦士	18,000円
スターフォース	15,000円
ワールドカップ'90	35,000円
忍者龍剣伝	25,000円
シルクワーム	10,000円
データイーストPCB	
カルノフ	10,000円
ダークシール	28,000円
ロボコップ	18,000円
チェルノブ	23,000円
ヘビーバレル	15,000円
デスブレイド	70,000円
コナミPCB	
ゼクセクス	90,000円
エスケープキッズ	40,000円
グラディウスII	40,000円
パンクショット	18,000円
サンダークロスII	35,000円
A-JAX	25,000円
グラディウスIII	35,000円
サラマンダ	28,000円
シティボンバー	13,000円
トライゴン	50,000円
ファイナライザー	5,000円
出たな!!ツインビー	45,000円
パロディウスだ!	55,000円
サプライズアタック	13,000円
ハードパンチャー	35,000円
コントラ	13,000円
サンダークロスII	40,000円
その他PCB	
コンバットライブス	20,000円
エアバスター	30,000円
ギガンデス	13,000円
スーパーバレーボール	20,000円
スノーブラザーズ	18,000円
テラクレスタ	7,000円
忍者くんII	8,000円
ハットリス	5,000円
ポンピングワールド	18,000円
タスクフォースハリアー	20,000円
ブラックハート	18,000円
プラスアルファ	30,000円
ウルトラマン	30,000円
SDガンダム	60,000円
ナムコPCB	
ギャラガ88	35,000円
システムI	20,000円
システムII	70,000円
ギャラガ	5,000円
ギャプラス	13,000円
ディグダグ	5,000円
ドラゴンバスター	15,000円
ランパート	35,000円
ドラゴンスピリット	35,000円
源平討魔伝	20,000円
クラックス	6,000円
麻雀PCB	
花のももこ組	5,000円
麻雀刺客	15,000円
レディハンター	10,000円
スーパーリアル麻雀P-III	23,000円
〃 P-II	13,000円
麻雀学園I、II	3,000円

3,000円均一

アイドル麻雀・ファンクラブ・麻雀夏物語・夏色麻雀・麻雀遊技・タロット麻雀・麻雀クリニック・掟・大霊界・麻雀革命・花とおじさん・美女っ子学園・カメラ小僧
その他、いろいろあります。

8,000円均一

禁じられた遊び・レモンエンジェル・トリプルウォーズ・ねるとん牌鯨団・大予言・クラブ'90・華折鶴・華の舞・フラッシュポイント
その他、いろいろあります。

5,000円均一PCB

草野球・熱血高校ドッジボール部・ビット&ラン・ファイナライザー・怒・バトルフィールド・エクセリオン・七次元の妖精達・コラムスII・ズームイン
その他、いろいろあります。

話で在庫確認の上御来社下さい。

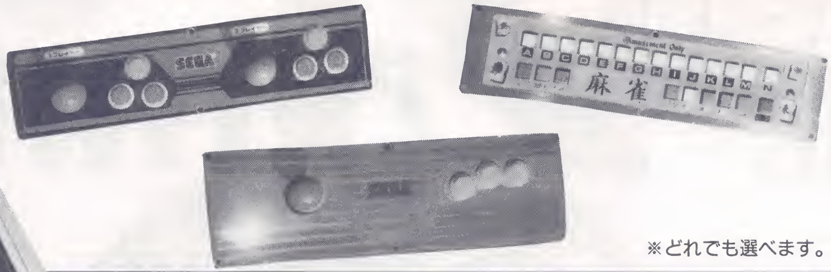
- ①30φプッシュボタン …………@300円
- ②24φプッシュボタン …………@250円
- ③56ピンハーモニカ端子 ……@1,000円
- ④消磁器……………………10,000円
- ⑤中古麻雀パネルハーネス付 …5,000円
- ⑥純正DCパック電源…………10,000円



小田急線百合丘駅下車、
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ
餅坂バス停歩3分

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2-20-11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287





※どれでも選べます。

City 18　筐体

- ○トップメーカー「SEGA」の純正品で極美です。
- ○モニターは18インチを使用、フレームごと縦↔横にかんたんに変更できます。
- ○W・580　D・720　H・1000%　約60kg
- ○材質はオールスチール製、色はシルバーメタリックのみ。パネルまわりはステンレス使用。
- ○JAMMAコネクターまで配線してあります。
- ○外装はもちろん内部のすみずみまでピカピカ。
- ○インストパネルも、もちろん付属です。
- ○標準でペアパネル(1P・2P共3つボタン)がつきます。
- ○全国どこへでもお届けできます。

新品モニターを組込んだ場合	120,000円
中古モニターのままでの場合	80,000円

年末年始㊕大

ナムコROM
球界道中記……10,000円
デンジャラスシード……13,000円
ドラゴンスピリット……15,000円
バーニングフォース……13,000円
倉庫番DX……8,000円
ピストル大名の冒険……8,000円
マーベルランド……15,000円
未来忍者……10,000円
メルヘンメイズ……20,000円
ドラゴンセイバー(ロム)……18,000円
ダートフォックス……25,000円
フェリオス……24,000円
ファイネストアワー……20,000円
オーダイン……20,000円
ローリングサンダーII……10,000円

その他ROM
R-TYPE……5,000円
天聖龍……5,000円
ミズバク大冒険……10,000円
MJ-12……10,000円
ロッドランド……15,000円
栄光の甲子園……5,000円
ゆうゆのクイズでGO!GO!　5,000円
ルナーク……20,000円
ガンフロンティア……20,000円

アイレムPCB
エアデュエル……30,000円
ジッピーレース……4,000円
ガンフォース……58,000円
スパルタンX……5,000円
パウンドフォーパウンド……25,000円
ビジランテ……8,000円
ロードランナー……5,000円
イメージファイト……25,000円
Xマルチプライ……25,000円
ドラゴンブリード……25,000円
剣豪……50,000円
最後の忍道……28,000円
クロスブレイズ……58,000円
覇沙夢……10,000円
ムーンパトロール……15,000円
R・TYPEII……28,000円

SNK PCB
アテナ……8,000円
怒号層圏……8,000円

カプコンPCB
ファイナルファイト……90,000円
エグゼドエグゼス……15,000円
F・1ドリーム……8,000円
トップシークレット……15,000円
バルガス……10,000円
1943……10,000円
アレスの翼……10,000円
サイドアームズ……11,000円
戦場の狼……8,000円
大魔界村……88,000円
エリア88……90,000円
虎への道……15,000円
ブラックドラゴン……14,000円
魔界村……18,000円
U.S.ネイビー……100,000円
ラストデュエル……15,000円
ストリートファイターII……190,000円
マジックソード……100,000円
ラッシュ&クラッシュ……15,000円
アタックス……20,000円
戦場の狼II……90,000円
ワンダー3……115,000円
キングオブドラゴン……115,000円

セガPCB
テトリス……23,000円
獣王記……18,000円
MVP……18,000円
アッポー……15,000円
エイリアンストーム……40,000円
ファンタジーゾーン……23,000円
サンダーフォースAC……18,000円
ベイルート……15,000円
モンスターレア……18,000円
ゴールデンアックス……45,000円
コットン……55,000円
DDクルー……90,000円
システム16B各種……13,000円
システム24……23,000円
スペースハリアー……85,000円

タイトーPCB
影の伝説……5,000円
中華大仙……5,000円
達人……30,000円
黄金の城……13,000円
ダライアスII(一式)……58,000円
エンフォース……45,000円
究極タイガー……15,000円
スクランブルフォーメーション……13,000円
スラップファイト……8,000円
タイガーヘリ……8,000円
侍日本一……8,000円
トップランディング……50,000円
Dr.トッペル探検隊……8,000円
飛翔鮫……13,000円
ワードナの森……8,000円
アルカノイド……3,000円
レインボーアイランド……18,000円
ザインドスリーナ……10,000円

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電

KIC'S 91

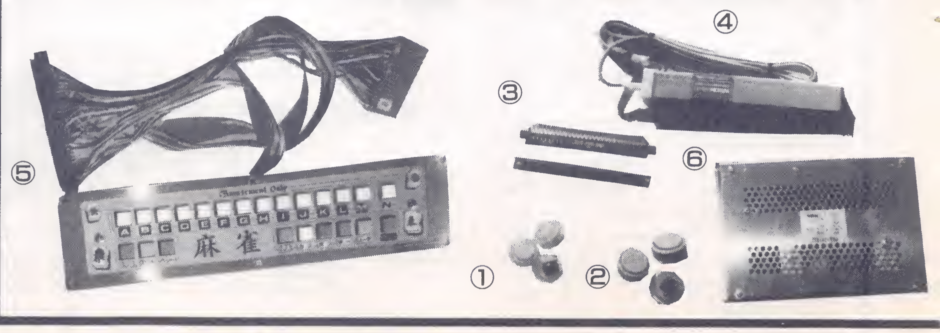
●A/ASタイプ(ビデオ/ビデオ・S端子対応)	35,000円
●Bタイプ(RGB15、21ピン対応)	29,000円
●C/CSタイプ(上記両方対応)	38,000円

※S端子ケーブルは別売1,000円です。

COMBO AV

●Vタイプ(ビデオ端子かRF対応)	34,000円
●Rタイプ(RGB15、21ピン対応)	29,000円
●VRタイプ(上記両方対応)	36,000円

製作取扱説明ビデオ付
尚、自作キットは各5,000円引きになります。



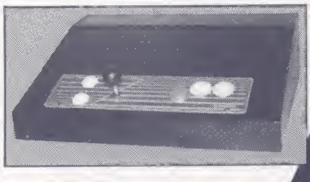
皆さんに親しまれて10年。
㈱キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。



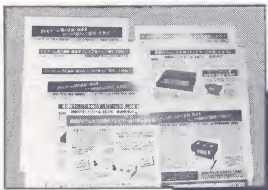
1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が…。最新、最強のマシーン。



1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマニアより絶賛の声々々……。



1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。

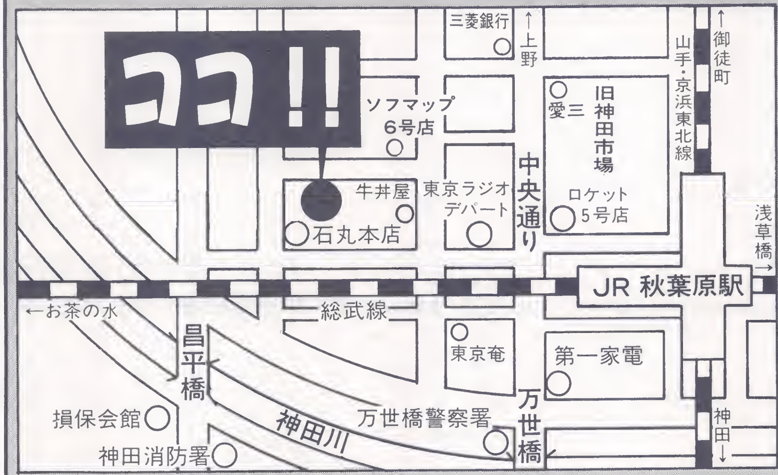


1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告……。

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

アーケードゲーム専門店が秋葉原にオープン!!
基板在庫豊富・懇切丁寧。特価基板いろいろ!!
親切価格!!
マニアのみんなもそうじゃない人も、ゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!
———————— ぜひ、お立寄り下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル



☆営業時間 PM1：00〜PM7：00（水曜日定休）

秋葉原に直販ショップがオープンしました！

ゲームライクなスペシャルバージョン出現

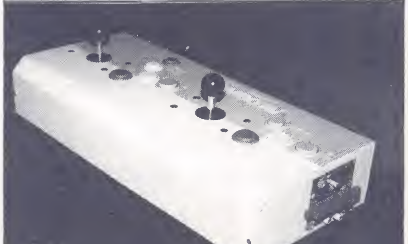
すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155㎜）

◆2・4・8方向切換付ジョイスティック（ループレバー、センサー取付可）
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源（国産品）で安定した画像、余裕のパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付（取替もワンタッチ）
◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー（ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定）
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可（ヒューズの取替も外部よりワンタッチ）
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換（コロンブスの卵参照）
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置　コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

満足のいく性能で安心価格
“コンボAV”
● Vタイプ（S端子、ビデオ対応）……………………¥34,000
● Rタイプ（RGB15又は21ピン対応）………………¥29,000
● VRタイプ（上記両方対応＋RF付）………………¥37,000

いちばん新しいコントロールBOX ＝ “COMBO AV”

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



企画、開発
㈱キョーワインターナショナル

高画質なS端子対応

■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

朗報!! 適正電圧が一目で判る!!（実用新案申請済）
COMBO AVの付属品として電圧チェッカーが新発売!!
使用する基盤によって適正電圧がそれぞれ違います。発光ダイオード5ヶによって適正値が表示されますので、とっても便利です。故障も未然に防げます。
●COMBO AV各タイプをご購入の方は無料で付属。（以前にご購入の方は送料共1,000円です）
●他社のコントロールBOXにも使用できます。
JAMMAハーネス仕様………………………5,000円



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです！

キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
Ⓒ JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報（在庫表）は62円切手2枚同封の上、右記へ！

㈱キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区西品川2-6-3）
TEL.03-5496-1046㈹ FAX.03-5496-1047

ゲームランドキンコンカン ☆=6

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,394,200	わし (わ)	2-7 1up×1
2	WWFレッスルフェスト	バトルロイヤル10人抜	PIO	ジェイクロバーツ使用
3	タンブルポップ	ALLクリア	あぶそ (へ) MAC 2名	永パのため ALLクリアのみ
4	E・D・F・	2,352,600	あぶそ (へ)	ALL
5	ストリートファイターII	1,644,000	HIRO	ALL ガイル P×20、タル
6	ストリートファイターII	1,530,400	DIO	ALL ケン P×22
7	ストリートファイターII	1,477,000	YDL	ALL ザンギ P×21、タル
8	正月企画	FREE PLAY	ストII対戦大会	きてね
9	年末企画	アサルト(連)	(ふ)(せ)(じ)120%	(予)
10	スターフォース	5,302,100	CYDER-RYO(努)	R-38

めざせハイスコア!!

この原稿を書いてるのは徹夜の真最中！この本が出るころは集計の真最中。これが年末進行の実体だ!!これも正月にゆっくり休むためなのだあっ!!(完璧寝正月予定の担当)

ゲームランドアタック

宮城県仙台市宮城野区萩野町4-5-41 ☎(022)235-8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,439,100	高橋由美子教祖伏龍	1コインオール P×ALL
2	ストリートファイターII(ケン)	1,373,100	PON	1コインオール P×20
3	ストリートファイターII(ガイル)	1,486,000	ドリームのスパるだけ夫	1コインオール P×21
4	ストリートファイターII(ブランカ)	1,371,100	Y.U	1コインオール P×21
5	ストリートファイターII(E・本田)	1,366,200	Y.U	1コインオール P×21
6	ストリートファイターII(ダルシム)	1,473,600	ドリームのスパイ	1コインオール P×ALL
7	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,348,400	ハゲ松	1コインオール P×21
8	ストリートファイターII(春麗)	1,411,800	GoodParsonarlity	1コインオール P×ALL
9	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	5,152,700	ドリームの心配担当	1コインオール
10	SDガンダム	2,071,950	ドリームのおにぎり食う夫	1コインオール

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,462,600	FLG#-1 "BIN"	ノーマル 2-6
2	ボラックス	3,209,200	TZK-YTJ (バカアニキ)	永パ未使用
3	タンブルポップ	356,100	あっちゃんY.O	ノーマル 5-8
4	ザ・キングオブドラゴンズ	1,975,100	熊ちゃん	ノーマル ファイター 1コイン ALL
5	ザ・キングオブドラゴンズ	3,104,300	なおみさんは、女王様-XTR	ノーマル ウィザード 1コイン ALL
6	サンダードラゴン	1,661,700	KAN	ノーマル 6面
7	ストリートファイターII	1,439,100	????の人!この人は誰??	ノーマル ガイル ALL
8	ストリートファイターII	1,416,400	SGTα-RYU	ノーマル ケン ALL
9	ストリートファイターII	1,258,300	絵札消滅(某校副会長)	ノーマル ザンギエフ ALL
10	ストリートファイターII	1,357,100	ザ・筋肉質オブ ●リ(アッシー)	ノーマル ブランカ ALL

プレイシティキャロット旭川店 ☆=15

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ	6' 46"071	PIA	Aコース 24P
2	F-1グランプリ	7' 50"138	DAN	Bコース 26P
3	はちゃめちゃファイター	12,285,350	KDO／2	R-6
4	ザ・キングオブドラゴンズ	2,721,400	FBI-土屋	1コインオール ウィザード
5	ストリートファイターII	1,456,900	SHADOW-K.T	娘 P×21 タルミス
6	ゼクセクス	1,600,200	ARIS	2-3
7	スーパーバレー'91	126,900	STV	1コインオール 男
8	ブロックブロック	86,320	KDO／2	R-12 ノーマル
9	コラムス	71,232,581	ストレッチ	L290 J9999
10	倉庫番DX	53,602,700	REM	1コインオール オールP

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラッドモビール	残46秒	「S」GALAXY-いけだ!!	ノーワープALL 1位ゴール
2	タンブルポップ(IP)	488,100	パワー69	南極スタート 7-5
3	TATSUJIN	2,600万+α	DDT	イージー 16周目5面
4	SDガンダム(IP)	153,150	スーパー天皇弾ギター	3ボス
5	スラッシュラリー(オフロードバイク部門)	3' 11"20	はしも	パリダカール カブ使用ALL
6	ゼクセクス	1,400,200	Mr高橋	St.2-3
7	クロスソード	残ゴールド29,960	GOUIN	1面スタート 1コインALL
8	スラッシュラリー(トラック部門)	3' 05"40	マサオマスター(武)	パリダカALL カミオン使用
9	ストリートファイターII(春麗部門)	1,469,700	CHIN(A)-HMS	1コインALL つめ×2
10	ストリートファイターII(ケン部門)	1,495,600	全国リュウ・ケン部屋 秋田支部長 燃太郎	1コインALL WKO×31

ハイテクセガ青森&新町 ☆=9

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スパイダーマン	578,680	ハンマーウェイもらったや。(あ)	サブ・マリナー クリア
2	スパイダーマン	613,280	星流学園 ウラ番 折鶴の結花 (T)	ホーク・アイ クリア
3	スパイダーマン	558,300	大西結花 ちゃん F.C (T)	B・CAT クリア
4	スパイダーマン	634,430	RESISTANCE(T)	スパイダーマン クリア
5	タイムトラベラー	1,016,800	ふざけんな最終面	AD・2552
6	ゼクセクス	1,680,200	E-SWAT'S みけ管理人(妖)	2-3
7	SDガンダム	819,300	ついに来た! Wonder AOI	
8	ファイナルラップ2	2' 30"60	うるせーさすねーかちゃくちゃねーBGM(ホ)	JaPan 1P使用
9	ボンバーマン	311,600	鈴(◯) みそ(笑)	
10	ザ・キングオブドラゴンズ	1,760,800	まつやの連中はどこに行った。BGM(木)	クレリック クリア

ゲームプラザヴィクトリア ☆=10

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ(必付・ウィザード)	3,176,800	「やす」改め「B-007号」	ALL 1コイン残1
2	WWFレッスルフェスト(タッグマッチ)	8試合目	電流有刺鉄線	ウォーリア・デビアス使用
3	ボンバーマン	667,100	竜の騎士越川	5-1
4	ストリートファイターII(ブランカ・連付)	1,530,200	Bz-うちのブランカ	ALL(ハ) W×10 D×2
5	ストリートファイターII(ブランカ・連なし)	1,451,700	Bz-連射なしのうちのブランカ	ALL 13-5-2 (W)11 (D)1
6	ストリートファイターII(リュウ)	1,475,300	QS-リキ	ALL(ハ) W×14 爪×1
7	サンダードラゴン(連)	3,552,000	LAP-BMXER	8面
8	F1グランプリ(ワールドグランプリモード)	2レース目4位	電流有刺鉄線	Aコース マンセル使用
9	ギャロップ(連)	363,320	〆切男	1-D
10	コラムス(ハードスタート)	22,372,238	目指せ1億ATS	LV295+α Jew9999+α

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=1

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,043,200	NOP-MIP	2-5
2	ストリートファイターII(春麗)	1,457,300	NOP-CPS(み)	オール(ハ)、爪×3 D×11
3	ストリートファイターII(ガイル)	1,391,800	うに	タル、リュウミス
4	はちゃめちゃファイター	8,365,460	GIN	1コイン 5面 ノーマル(連)なし
5	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	3,605,700	NOP-CPS(み)	ALL Lvl-1
6	闘神伝ブレイザーズ	76,200	ORESAWA	GLEN 1コインALL
7	ボラックス	3,156,800	このゲーム BOMB出ん	8面
8	ドラゴンスピリット	100万達成!	数名のみなさま	イシターの復活 入れるかも
9	(ケ)屋宅配便	来店@七日町店	編集部、キンコンカンの方々、そして集まっ	
10	SFII大会	優勝キンコンカン	て下さった皆様、ありがとうございました	

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	はちゃめちゃファイター	7,151,220	MSP-OAG² -PON(妖)	5面
2	F-1グランプリ	36	ベルナール 8' 33"545	Dコース 1-1-2-1
3	ダンブルポップ	929,800	GMA	ラストボス
4	ゼクセクス	1,502,000	めしや	2-3
5	ブロックブロック	70,730	めしや	ビギナー ALL
6	スラッシュラリー	3' 12"19	RYU	パリダカ完走 CAMION
7				
8				
9				
10				

ファミリーランドピノキオ ☆=2

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,573,500 1,482,700	なぞのY・F なぞのY・F	ガイル ALL ブランカ ALL
2	ストリートファイターII	1,471,500 1,467,800	蛾羽泉 BY 西山君 なぞのY・F	ザンギエフ ALL リュウ ALL
3	ストリートファイターII	1,416,200 1,390,200	なぞのY・F SGTα-西脇君だよ	ケン ALL 春麗 ALL
4	ストリートファイターII	1,301,400 1,256,800	なぞのY・F GOD	ダルシム ALL E・本田 ALL
5	ゼクセクス	1,674,000	アッシュ・リンクス 実は 魔法使い山田	2-3
6	ギャロップ	284,670	BBC山本栄治だよん	D-ZONE
7	クロスブレイズ	2,204,700	BBC山本栄治だよん	7面
8	ドリフトアウト	44pts	CBR-400F	ALL LANCHA
9	キャプテンコマンドー F-1グランプリ		Hi-SCORE 「募集中」	
10			当店駐車場 アリ! 新ゲームもすぐ入荷!	「あけましておめでとうございます」

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(E・本田)	1,406,300	Akichan	ALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII(ガイル)	1,291,600	Akichan	ALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII(春麗)	1,421,000	ZEO	ALL ノーマル設定
4	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,131,300	ゴッチ談これはいい	ALL ノーマル設定
5	ストリートファイターII(ダルシム)	1,189,000	爆炎の従服者D.S	ALL ノーマル設定
6	ストリートファイターII(ケン)	1,307,300	Akichan	ALL ノーマル設定
7	ストリートファイターII(リュウ)	1,329,700	Akichan	ALL ノーマル設定
8	ストリートファイターII(ブランカ)	1,352,300	NOP-KGB	ALL ノーマル設定
9	スパイダーマン(スパイダーマン)	309,230	今月はこれだけ	1コイン最終面 ノーマル設定
10			みーんなストII対戦にハマっているだーーよ	来月は?

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	はちゃめちゃファイター(IP)	7,844,150	あそぶ (へ)	5面
2	スラッシュラリー	3' 12"20	ヤクルト君 (75)	ALL バイク パリダカールラリー
3	ゼクセクス	2,007,800	あぶそ (へ)	2-6
4	ゼクセクス	1,947,100	バスタード小松	2-5
5	ギャロップ	626,730	HULOT	2-C 2周目3面
6	シンプソンズ(IP)	151,500	ヤクルト君 (75)	ALL バート 3人 2P専用
7	SDガンダム(IP)	612,300	LEFT	5面後半 1up×1
8	エイトマン(IP)	182,300	LEFT	4-3
9				
10				

(正)デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	107,400	CHAP	2周目1面
2	デスブレイド	962,850	JIM	ゴーレム
3	ストリートファイターII(リュウ)	1,326,900	CHAP	1コイン ALL
4	ストリートファイターII(春麗)	1,316,700	CHAP	1コイン ALL
5	ストリートファイターII(ガイル)	1,289,000	CHAP	1コイン ALL
6	ストリートファイターII(ブランカ)	1,382,400	SABA	1コイン ALL
7	ザ・キングオブドラゴンズ	989,600	ノブヤ	エルフ 11面
8	チャリオット	4,002,800	fort-MTN	3ミスALL
9			現在ハイスコア大募集中!	by 担当
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	1,515,000	銀の黄昏錬金術会 "SPT"	ノーマルALL㋩ WKO×14
2	ストリートファイターII (ブランカ)	1,403,900	強敵はシェラザード NOR	ノーマルALL㋩ WKO×2
3	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,148,600	MRP	ノーマルALL
4	ストリートファイターII (ダルシム)	1,223,300		ノーマルALL
5	ゼクセクス	1,026,800	イェーイ(秀)	ミディアムR-7
6	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	1,701,400	某F氏	ノーマルALL 残×1
7	ブロックブロック (ノーマル)	80,040	つか㋭	ノーマルR-11
8	スラッシュラリー (パリダカ)	3′11″12	OPA	レベル3ALL バイク使用
9	チャリオット	3,325,200	STL-変態おばた君	ノーマルALL
10	デスブレイド	298,800	ほりいくん	ノーマルR-7 ゴーレム使用

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターブレード (連なし)	1,212,400	PC経堂から来た男 MDC	1コンティニュー ALLクリア
2	レゾン(連付)	142,200	T.H	1コイン 3面ボス
3	ストリートファイターII (リュウ)	1,457,600	CLT どうだ、人気のキャラは	1コインALL ツ×1、2ミス
4	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,405,900	RO、はずす所なんかタダ者	1コインALL D×10P×21
5	ストリートファイターII (ダルシム)	1,387,300	AHO ぢゃないだろ。	
6	ゴーリーゴースト (2P)	585	ナゾーの大帝＆マゾーの大帝	1コインALL
7	ゴーリーゴースト (1P)	394		
8	ボンバーマン	4,916,000	チルチルちはる 青いTRI	1コイン6-6
9	スティールガンナー	538,120	H.K MISS121	1コインALL 72.0%
10	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,092,400	S	1コインALL (これから)

COUGAR(鶴岡・新庄・米沢) ☆=2

山形県山形市飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドンプル	8,702,870	えの (く)	全32面 ALL クリアー 鶴岡店
2	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	1,832,000	OZA (く)	ALL クリアー 鶴岡店
3	サンダークロスII	1,792,270	目標 10周! NOB (く)	3-4 鶴岡店
4	ストリートファイターII (ブランカ)	1,395,500	NEC退社記念スコア OZA (く)	1コインALL パーフェクト=21
5	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,321,600	えの (く)	1コイン ALL パーフェクト=18
6	ストリートファイターII (リュウ)	1,305,300	けんちゃん とその仲間達 ブー	1コインALL パーフェクト=20
7	ストリートファイターII (ダルシム)	1,290,700	OZA (く) めざせダルシム135万	パーフェクト ALL
8	ストリートファイターII (ガイル少佐)	1,308,600	HASSE	1コイン ALL パーフェクト=20
9	ボンバーマン	205,300	OZA (く)	3-2 鶴岡店
10				

今市ゲームセンター ☆=5

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン)	1,628,500	STEAL-CYR HAK	PB×22 D×42 ツメ×1 連なし
2	ストリートファイターII (リュウ)	1,513,200	うまいよS夫くん STEAL-BWS	PB×22 D×22 ツメ×1 連なし
3	ストリートファイターII (ガイル)	1,532,400	STEAL-MYS	PB×21 D×19 ツメ×1 連なし
4	ストリートファイターII (春麗)	1,533,800	サバ折り大好き男 STEAL-CAT	PB×22 D×33 連なし
5	ストリートファイターII (E・本田)	1,482,600	ちゃんこ大好き STEAL-CYR-MER	PB×22 D×12 (連)
6	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,387,700	STEAL-CYR MER	PB×21 D×5 ツメ×0 (連)
7	ゼクセクス	2,539,800	STEAL-CYR-MER	全2周ALL 1コイン 1UP×3
8	ボンバーマン	667,400	少女誘拐犯ここに出没 STEAL-YUK	4-1 ノーマル SATORUK
9	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	4,195,600	やるときはやる STEAL-CYR-MER	ALL 1コイン 連なし
10	出たな!!ツインビー	3,557,250	ライバルは○夫 STEAL-CYR-MER	2-5 連なし

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,033,000	NOP-OAC	2-4
2	サンセットライダース	532,740	水DEB(死)	ボブ 使用 2-2
3	ブロック・ブロック (ビギナー)	79,930	FIN	ALL
4	ブロック・ブロック (ノーマル)	199,070	㋭のをゐ	23面
5	F1グランプリ	7′09″441	OAC-SRP666	40Pts ベルナール (WORLD、B)
6	F1グランプリ	8′14″874	(伊)のおいちゃん	40pts亜久里 (WORLD、D)
7				
8				
9				
10				

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギャロップ	380,810	のっぽのにーちゃん	
2	ゼクセクス	1,426,900	T.KOBAYASHI	2-3
3	タンブルポップ	809,100	ケンボ元気²	9-10
4	ザ・シンプソンズ	125,300	ばくだん男	
5	ザ・キングオブドラゴンズ	1,702,000	いのせ	1ALLファイター
6	ストリートファイターII (ケン)	1,365,700	リュウケンセイは「わたぶ」	1コインオール パーフェクトノーミス
7	ストリートファイターII (ダルシム)	1,130,900	わたぶだ!	1コインオール
8	ストリートファイターII (リュウ)	1,340,800	わたぶ	1コインオール
9	ストリートファイターII (E・本田)	1,135,000	ばくだん男	1コインオール
10	ストリートファイターII (ガイル)	1,245,000	わたぶだ	1コインオール

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=3

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スラッシュラリー (WRC)	95	DSR-L、D.S	ミツボシ ALL 1位×4
2	スラッシュラリー (パリ・ダカ)	3′06″29	DSR-L、D.S	ミツボシ使用
3	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,268,800	まっちゃん	ノーマル ALL 剣-L3
4	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	2,328,400	まっちゃん	ノーマル ALL 武器-L3
5	ゼクセクス	1,242,400	DEN	ノーマル 3機 2周目3面
6	はちゃめちゃファイター	5,008,950	まっちゃん	ノーマル 4面 3機
7	タンブルポップ	1,108,600	ココア大好き!! 氷室 万寿	ノーマル ALL 3人
8	スパイダーマン (スパイダーマン)	529,020	杉田勘九郎	ノーマル ALL
9	スパイダーマン (サブマリナー)	404,440	杉田勘九郎の弟 from麻布	ノーマル 4面
10	WWFレッスルフェスト (バトルロイヤル)	7	杉田勘九郎の兄 from 麻布	ウォーリアー使用

ハイテクセガ桐生＆太田合同集計 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラッドモビール	残り69秒	はがぬま	ランク イージー 5.5秒スタート
2	ドンプル	4,127,360	MED!	14R ノーマル
3	チャリオット	3,303,700	なぞの武道家χ	ノーマル3機
4	ストリートファイターII (ブランカ)	1,382,100	TSUKA坊	ノーマル
5	ストリートファイターII (リュウ)	1,354,400	Z:C	ALL P×21 PKO×14爪×2
6	ストリートファイターII (春麗)	1,476,500	EX-S-T²	ALL P×22 P
7	クイズ三国志 (劉備)	9,999,999+α	MEG/SPS-GIL	正解率96.8%
8	レッスルフェスト	5R	はがぬま	ノーマル
9	SDガンダム	939,850	サギゲーム君	ノーマル (連)付き 6面
10	ダイナミックカントリークラブ	－6	さぁ私は誰でしょう。正解者先着3名様ジュ	ノーマル ース1本サービス

ハイテクセガ高崎 ☆=107

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス ((連)付き)	2,846,700	えむてい♡	ノーマル3機設定 2周クリア
2	タイムトラベラー	2,132,800	☆UFOを呼びます☆ ESSAY㊙新命明	ノーマル3人設定 ALL㊙×2
3	ボンバーマン (ノーマルゲーム)	8,402,500	青いTRI	ノーマル3人設定 ALL(1P)
4	ドンプル	20,433,585	あと200万だ! ESSAY-EPT	ノーマル3匹設定 ALL 残5
5	ルースターズ ((連)付き)	1,556,000	ESSAY-Mig-空生透	ノーマル2人設定 ALL残5超ヘタ
6	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター(連)付き)	3,386,900	☆キッチンファイター☆ 開発:SOL研究所	ALL頑固な汚れをすばやく分解!!
7	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック、(連)付き)	3,439,500	☆まあじゃんクレリック☆ 開発:SOL研究所	ALL お父さんのストレス解消に…
8	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ、(連)付き)	3,473,500	☆湯豆腐☆ 製作:SOL研究所	ALL 今晩のおかずに…
9	ラッドラリー (NIGHT)	2′54″237	ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALL(1P)
10	ラッドラリー (RAIN)	2′53″581	ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALL(1P)

ハイスコア通信①—お店から—

○プレイシティキャロット旭川（北海道）
とつぜん冬がきました。

○ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
最近ハイスコアの活気がありません。10コ埋めるのに苦労します。

○ゲームランドキンコンカン（宮城）
1月2日はストリートファイターIIをフリープレイにして対戦大会をやります。ぜひぜひあそびにきてください。

○プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）
山本リンダもびっくり、近所に熊出現—「リンダ熊っちゃう♡」(半分本当)fromファンタジア

○モンテカルロ（群馬）
第1回ゲーム大会が11／23開催された。今後全米ヨーヨーチャンプ他をゲストに第2回を開く予定。「ぜひ2回目やって」とドンドン言おう。

○八千代プレイランドカーニバル（千葉）
熊本のWGFC-UMAさん、ビデオどうもありがとうございました。ゲームプラザの皆さんにもよろしく。店員&常連一同

○ゲームインDAIEI（千葉）
貴誌12月号P．107の「ストII対戦専用台設置」について—当店では4台のストIIのうち2台を対戦優先台（専用ではない）としてあり、その2台は1台が「ハメ技」あり、もう1台は「ハメ技」自粛台としてます。

○池袋プレイランドラスベガス（東京）

年末年始はやすまずに営業しております（営業時間変更あり）。

○ハイテクノーベル神保町&J／Lタロー（東京）
店内筐体一部替わりました。で、スターブレード入荷、連射も入ってます。沙羅曼蛇、イメージファイトもあります。お好きな方はどうぞ。目つきの悪いただの店員、綿貫(為)。

○荏原ゲームコーナー（東京）
えばせん常連紹介第7回 JAGI AXIの場合▼いわずと知れた外人ゲーマー。国籍はアメリカでR（箸は使えない）。片言の日本語でコミュニケーションを取るのだが、その中の80%はお下劣用語でR。ちなみに、怒るとFUCKの連発で近寄り難い存在だ。

○プレイシティキャロット松本（長野）
スターブレードにバリバリ連射付き与呂死苦!右手の人指し指を押せ。PC静岡店様ありがとうございました。

○オレンジハットとなみ（富山）
ストII大会挑戦者求ム、毎週日、祝やってます!

○ウィルトークタイトー金沢（石川）
ファミコンSHOP「SHOP TAITO」オープン—ソフト、ハード大安売り!

○キャノン最前線（愛知）
ストリートファイターII大会がかなり熱いです（優勝者には記念品が送られます）。

○ビッグキャロット京都（京都）
遠征に来られる方は前もってお電話ください。いつでも歓迎します。

カジノカーニバル ☆=14

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,403,200	最近山崎先生が来ないヘリを追ったのか?	1コイン ALL ザンギエフ使用
2	ストリートファイターII	1,740,900	TPO	1コイン ALL ガイル 使用
3	ザ・キングオブドラゴンズ	3,317,500	TMM	1コイン ALL エルフ 使用
4	タンブルポップ	1,198,000	SEP-FECT-T.E	1コイン ALL
5	サンダードラゴン	3,682,900	悪夢!! またもカジノで通行止がはじまる。	1-8
6	スラッシュラリー	3'10"99	競馬道にハマった Y.T.	パリ・ダカ バイク使用
7	SDガンダム	969,450	当店ストII 4番にはプレーをしていると、	6面
8	タイムトラベラー	1,031,610	とりつく背後霊が出現 1度とりつくと3～4	セガ
9	スパイダーマン	525,090	時間ははなれない。誰か何とかしてくれ	サブマリナー海パン使用
10	ストリートファイターII	160,200	消し去ってくれた方にはすばらしい事が?	ロースコアクリア ザンギエフ使用

ハイテクセガ東松山

埼玉県東松山市箭弓町1-6-16 ☎(0493)24-3355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ケン)	1,519,300	松山にうなぎ犬がきたじゃむ犬もきたα	P×22 全機種 ツメ×1 連付
2	ストリートファイターII (リュウ)	1,487,200	まだまだだよ～んでもあと10万もでるのか?	バイソンのがし つめ×4
3	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,365,200	あなたもまわればわたしもまわる ART	P×19 ツメ×0
4	ストリートファイターII (ブランカ)	1,460,800	CAN-K.C	P×22
5	ストリートファイターII (ダルシム)	1,393,000	F-C.K	P×21 ツメ×1
6	ストリートファイターII (春麗)	1,424,800	α-SCP-チャーリー	P×21
7	ストリートファイターII (ガイル)	1,375,100	α-RGM-M.Y	P×20 ツメ×1
8	ストリートファイターII (E・本田)	1,505,300	GMC-小北さんぜひ来店して下さい。	by 店 SER
9	トライゴン (IP)	1,904,540	5カ年計画か? GKS-RMS	2周ALL 残×1
10	空牙 (セイレーン)	2,516,320	GKS-ART	2-3

JOYCOM'S ☆=5

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)34-3260

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,081,600 1,536,200	DEUS-HROKK ねこ	2-6連付 2-3無
2	餓狼伝説	360,000	疾斗-show	1コイン ALL テリー使用
3	はちゃめちゃファイター	11,382,770	D.S	1コイン 6面
4	スターブレード	1,359,500	愛する人よ、今、何をしていることでしょう	1コイン ALL 連付
5	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	2,308,300	ココア大好き! 氷室万寿	1コイン ALL 武×3 防×7
6	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	3,014,100	HONDA III 世	1コイン ALL
7	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,545,200	芹沢香澄	1コイン ALL
8	WWFレッスルフェスト (ロイヤルランブル)	9人	NAS	1コイン ALL U・ウォリアー
9	サンダードラゴン	3,971,900	病んでる人D.S吟	1コイン 8面
10	クライムファイターズ2	1,000+α	Win-F'-AB!	1コイン 7周目で達成

ゲームセンターUFO ☆=82

東京都町田市旭町1-7-5 ☎(0427)29-5603

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ (IP・Bコース)	7'21"053	何故セ が優勝カップを?納得いかない男乱	P=40 優勝 フェラーリ使用
2	F-1グランプリ (IP・Dコース)	8'19"159	URX-EXS (遂に復活か!?)	全機種ノーマルです ラルース使
3	ストリートファイターII (IP、ザンギエフ連付)	1,542,300	三十、四十はハナッたれ、六十才で一人前乱	3、5万×1落ち 爪×0 D×34
4	ストリートファイターII (IP、ダルシム連付)	1,693,900	鬼魔氏某誌デビューおめでと!松文館 K	5万×1落ち 爪×7 D×49
5	サンセットライダーズ(IP)	412,110	ぼくは死にましぇん! URX-武田鉄也BT	1c11-8 連付 ボスで死 P×1
6	スパイダーマン(IP)	584,340	STS-チャーリー 清水 大会1回戦敗退	1cALL B・CAT使用
7	ザ・キングオブドラゴンズ (IP・連+必付・ファイター)	1,947,400	愛読書は ロトピア♡ 段平(さ "もOK♡)	残×1 W=8 見せしめ其ノ壱
8	ザ・キングオブドラゴンズ (IP・連+必付・ウィザード)	2,322,600	皆様の申請をお待ちしてまーしゅⓒタラオ	残×3 W=7 まさに1・J・0
9	F-1グランプリ (ITALY) (MEXICO)	2'09"519 2'19"041	Mr.シャンプー先生 只の穴埋メ野郎ピチヲ	上下1cALL 穴埋メ用員でちゅ
10	F-1グランプリ (BRAZIL) (PORTUGAL)	3'18"181 3'29"380	棲息地は吉JOE寺! 只今青春ING!CAT	上下1cALL やはり穴埋め用員

池袋プレイランドラスベガス ☆=8

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,570,700	NGC-EIL	2-7 連なし 1UP×1
2	はちゃめちゃファイター	13,257,440	イエティⒻ	6面中盤 連なし
3	ストリートファイターII (春麗)	1,467,400	帰るは ちくしょう! (ユザワ)	ALL 連なし DKO×10
4	ストリートファイターII (ブランカ)	1,366,300	IMA(I)	ALL 連なし
5	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,392,900	GKI	ALL 連なし P×20
6	F-1グランプリ	申請なし	だれかやってくれ	ノーマル レバー仕様
7	サンセットライダース	申請なし	お願いだからやってくれ	2PVer
8	ブロックブロック	申請なし	このとうりだやってくれ	
9	スラッシュラリー	申請なし	チンチョンペーやってくれ	
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆=11

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,506,200	ゲームはいいがデモはバカ KSD-FCM	ALL 1UP×2
2	ドンプル	19,414,600	正月は福岡に帰省予定 H.S	ALL 残×6
3	エドワードランディ	3,097,725	師匠はKSGな人 くそしゅー団GNP	ALL 完全ノーマル設定
4	はちゃめちゃファイター	12,021,150	動物ムスタング!KSD GACHAPIN	1コイン6面 連付き
5	WWFレッスルフェスト (バトルロイヤル)	BEAT10	10秒以内に終るな激怒 KSD-SAT	ALL スローター使用
6	A-JAX	2,160,800	TOB氏には届かず! GMC-WGFC-MAR	ALL
7	スーパー魂斗羅	10,778,300	KSD-IDA金魚-同改めKSD-CWN	2周目2面 EASY5機設定
8	スティールガンナー	633,170	PC駒沢のみなさん、お元気ですか?GNP	ALL ガルシア 83.4%
9	ストリートファイターII (E・本田連)	1,542,100	ⓂⓂⓂⓂ ⓂⓂⓂⓂ Ⓜ ⓂⓂ Ⓜ	ALLパ Ⓓ×13 爪×3
10	ストリートファイターII (ザンギエフ連必)	1,519,600	スクリュー×いっぱい 救龍会理事KAZ.Ⓢ	ALLパ Ⓓ×10 爪×0

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1-35-6 永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ (Dコース)	8'06"634	EYR	
2	ゼクセクス	1,361,200	しなを はだし 小学生	2-3
3	ブロックブロック (ビギナー)	76,170	かーでのふうー まにあだよまにあ	ALL
4	タンブルポップ	1,078,900	SNO-しなを	
5	クイズクエスト	2,033,000	こぐまもたつだー	
6	ストリートファイターII	1,450,100	ZANコロッケコーラ	ケン
7	ストリートファイターII	1,432,800	せっきぃ ばーん ぴー	リュウ
8	ザ・キングオブドラゴンズ	3,047,500	M・K	ALL WIZ
9	サンダークロスII	1,365,370	Zあるよ。ぴくっ	
10	上海II	1,548	あっなける!チー ちっがうよっ	

ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー ☆=135

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	MJ-12 (IP)連無	1,290,590	ほとんど完璧!以上!! EXCEL-KUMA	ノーマルALL 残=0
2	タンブルポップ (IP)	1,583,600	店長は下ネタがお好き 性欲大魔王!鶴見将高	ノーマルALL 残機つぶれ
3	パワーホイールズ (初級)	2'45"65	これで二流に昇格。それが、CYR-JUN	ノーマルALL 「勝ち」
4	パワーホイールズ (中級)	3'25"54	CYR -絶句SEXくん	ノーマルALL 「勝ち」
5	パワーホイールズ (上級)	3'26"62	KOMEGUNY魔	ノーマルALL 「勝ち」
6	レーシングビート (フランス)	3'14"94	FGK-MARY	ノーマルALL
7	スラッシュラリー (パリ、ダカール)	3'05"22	AOKIくん♡	ノーマルALL トラック使用
8	戦国伝承 (IP 連付)	777,000	トメ研元帥AXL	ノーマルALL 残=2 限界?
9	スターブレード (連付)	1,991,000	平城自宅から5300万盗む!只今指名手配中	ノーマルALL こんな奴と住んで
10	プリルラ (IP)	365,610	しおしお君完敗です。まいりました。STR	ノーマルALL て悲しい。ひむ談

ゲームインDAIEI ☆=3

千葉県市川市南八幡4-1-7 ☎(0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	141,480 118,980	MIX ち HZ・	S=8ジェネティ S=7キャプテン
2	キャプテンコマンドー	104,940 100,700	ATS 那魅ちん	S=6 フーバー S=6 ショー
3	F-1グランプリ (Aコース)	6'19"016	Yumi.A	D・P=40 G・ベルガー
4	F-1グランプリ (Bコース)	7'25"317	雅浅葱	D・P=36 R・パトレーゼ
5	F-1グランプリ (Cコース)	7'40"842	KEI	D・P=28 G・ベルガー
6	F-1グランプリ (Dコース)	8'10"733	パトレーゼ野中	D・P=36 R・パトレーゼ
7	はちゃめちゃファイター	13,257,680	MIRAGE-MAX	連付き・2P側 STG=6
8	ゼクセクス	1,552,700	CHAT-ち あぁるじーぷー	STG=2-3 1up×0
9	キャプテンアメリカ&ジ・アベンジャーズ	891,002	ATS	ALL アイアンマン
10	ブロックブロック (ノーマル)	1,735,850	らんと	ALL 残=3

ゲームセンターコパIII ☆=35

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (IP・連・ノーマル)	123,380	EXCEL-CYR-MST	ステージ7 ジェネティー使用
2	キャプテンコマンドー (IP・連・ノーマル)	113,850	炎のニンジャマン!! MDS4号-MIT	ステージ7 ショウ使用
3	キャプテンコマンドー (IP・連・ノーマル)	92,880	EXCEL-CYR-MST	ステージ6 フーバー使用
4	スラッシュラリー (IP・パリ・ダカ)	3'07"38	スラリ歴3日 EXCEL-CYR-CBY	ALL ノーマル パジェロ使用
5	ゼクセクス (IP・連)	2,561,200	EXCEL-CYR-MST	2周目7面 ノーマル設定
6	WWFレッスルフェスト (IP・バトルロイヤル)	ALLクリア	変態ホモレスラー!! MDS2号-AS.	1コイン ノーマル設定
7	ギャロップ (IP・連)	933,530	2-Dまでノーミス! 2-Dで以上おそまつ	2-D ノーマル設定
8	ボンバーマン (IPVS3COM)	ステージ7	爆弾は5個・ボン研 RAG.T-TEM	6WIN ノーマル設定
9	ボンバーマン (IP)	8,612,000	ボンバー6-5研究会 RAG.T-TEM	ALL 1UP×3 残×0 ノーマル
10	ストリートファイターII (ブランカ・連)	1,680,700	以上 Ⓣ	ALL P×22 ツメ・0

荏原ゲームコーナー ☆=166

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ (Aコース)	6'12"840	EGC-元MKZ	40pts※全機種ノーマル設定。
2	F-1グランプリ (Bコース)	7'14"886	シャバの空気は身にシミるゼ!ドラ博SEX	40pts
3	F-1グランプリ (Cコース)	7'13"559	EGC-KYZてる君	40pts
4	F-1グランプリ (Dコース)	8'08"208	復活OYA-G (来月やります。)	40pts
5	はちゃめちゃファイター (IP連)	12,204,830	復活JAG-道AXI (オウッフ♡)	6面
6	ゼクセクス	3,156,700	HST-おSPT	2周ALL
7	タンブルポップ(IP)	1,220,300	Miss.雅子さん	ALL アメリカスタート
8	ストリートファイターII (E・本田連)	1,672,000	Mr.雅史くん	ALL つめ2 DKO×38
9	ストリートファイターII (ブランカ連)	1,713,400	君はもうサインをもらったかな?旅Pow様	ALL
10	キングオブザモンスターズ (IP)	1,027,140	痛膣淫 天海	ALL ロッキー使用

プレイランドスカイシアター ☆=46

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	はちゃめちゃファイター	11,558,830	小山から助っ人参上! ESSAY-DIRⓇ	ノーマル 3キ R=6(入荷2日目)
2	ブロックブロック (ノーマル)	427,800	人生計画崩れっぱなし ESSAY-REO-SP	ノーマル 3キ R=50(R=1～
3	ブロックブロック (ビギナー)	90,310	マニュアル野郎! ESSAY-REO-SP	ノーマル 3キ ALL
4	タンブルポップ	1,491,400	ファジー筐体にパンチ ESSAY-REO-SP	ノーマル 3キ ALL(永パ未使用)
5	ドンプル	20,536,890	まだまだ甘なっとう! ESSAY-EPT社	ノーマル 3キ ALL 10UP
6	ストリートファイターII (ブランカ)	1,607,700	野性パワーが足りん! KUT魔法WAPI子	ALL ザンギ落ち WKO×38 つめ×0
7	ストリートファイターII (E・本田)	1,593,700	超甘! 次回こそきっと ESSAY-JUNⓀⒼ	ALLパ WKO×22 つめ×4
8	ストリートファイターII (リュウ)	1,483,500	大林 子をなぐる会! ESSAY-STER	ALL タル落ち WKO×22 つめ×2
9	エイト・マン	297,100	全然わかりませ～ん! でもとっくに無いよ!	ノーマル 3キ ALL 残×4
10	F-1グランプリ (Bコース)	7'40"015	競馬&スキー愛好家! 青山(C・A)	ノーマル 完走

タイトー小田原周辺 ☆=56

神奈川県小田原市栄町12-13-19 ☎(0465)23-5455

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スラッシュラリー (パリ・ダカール)	3'08"28	CVM-血祭り君	1コイン ALL バイク使用
2	タンブルポップ	509,300	FCX光	ノーマル 7-10
3	ゼクセクス	1,149,100	ぼくパンやさんNAO	ノーマル 2-2
4	8マン	240,100	おおヂョセフィーヌ NAO	1コイン ALL 残×0
5	サンダードラゴン	2,354,000	ZZG-PUL	A-6
6	ストリートファイターII (ダルシム)	1,414,900	CVM-血祭り君	1コイン ALL ノーマル
7	ストリートファイターII (リュウ)	1,342,400	TSO-CHIBIDEV	1コイン ALL ノーマル
8	ストリートファイターII (E・本田)	1,313,700	シンシア♡S.T	1コイン ALL レベル7
9	ニモ	1,695,900	TSO-マイマドンナ	1コイン ALL
10	ボンピングワールド	50面	あ9周二	ノーマル

キャッスル&YOU² ☆=212

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス (IP・連なし)	3,422,800	EXL-ISH-RVS 茶色人-老人-群人	ALL、残1 ノーマル3機設定
2	プリルラ(IP)	421,190	Mr.しおしお君	ALL、残0 ノーマル3人設定
3	ストリートファイターII (ガイル・連付)	1,920,300	イエローケロッピ IML-YUJ	ALL、D×43、2本 ノーマル設定
4	ストリートファイターII (ケン・連付)	1,500,500	祝今ゲ初全国TOP?! フェラ夫ヒーロー	ALL、D×20、0本 ノーマル設定
5	スラッシュラリー (IP・パリダカール)	3'08"03	大晦日第2回ストII対戦大会予定(出場者募集)	ALL ノーマル設定
6	レーシングビート (IP・U.S.A.)	3'41"91	俺が本物だ春から町田常連GMCニセSPR	ALL、NEWバ ノーマル
7	レーシングビート (IP・FRANCE)	3'15"14	又約束破ったなコラース借金CYR-CBY	ALL、NEWバ ノーマル設定
8	レーシングビート (IP・U.K.)	3'44"17	年末年始は闘強導夢?! アリーナ仕切りて-Ⓨ	ALL、NEWバ ノーマル設定
9	ブロックブロック (IP・NORMAL)	303,180	Ⓔ氏この盲パイどう?! EXCEL-KUMA	R-38 ノーマル3機設定
10	キャメルトライ (SP・壁抜け無し部門)	2'03"4	業界のエリートコースを進むPC-HRA留	2周目の準備はできてるか?先輩談

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=3

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スラッシュラリー	3'04"31	西のらふある	ノーマル
2	ゼクセクス	1,126,300	KILL THE JAP	ノーマル 連なし
3	S.Dガンダム	139,200	J・J	ノーマル 連有り
4	ストリートファイターII (リュウ)	1,207,800	戦闘狂-2代目 ヌケガケ	ノーマル クリア 連 なし
5	ストリートファイターII (ケン)	1,281,700	戦闘狂-ヌケガケ	ノーマル クリア 連 なし
6	ストリートファイターII (ガイル)	1,329,400	K.T	ノーマル クリア 連 なし
7	ストリートファイターII (E・本田)	1,193,600	ガンバレ中嶋悟! HAT-SZK委	ノーマル クリア 連 有
8	ストリートファイターII (ブランカ)	1,161,500	N.ピケ参上! HAT-SZK委	ノーマル クリア
9	プルリラ	20,000	募集中?	ノーマル
10	ウルトラマン	810,600	西のらふある	

ストⅡすごろく用カード／裏の線にそってキレイにカットしよう!!



ここに41円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳
	性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

キリトリ線



キリトリ線

←「勝者は誰だ」パズルもあるぞ!!後半のハガキスペースへGO!!

RYU
巴投げ / 波動拳 / 昇竜拳

KEN
地獄車 / 波動拳 / 昇竜拳

ガイル
ジュードースルー / ソニックブーム / サマーソルト

春麗
流星落 / スピニングバードキック / 百裂脚

ダルシム
せっかん / ヨガファイヤー / スライディング

ザンギエフ
スクリューパイル / ダブルラリアット / パイルドライバー

E.本田
さば折り / スーパー頭突き / 百裂張り手

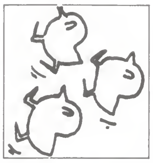
ブランカ
かみつき / ローリングアタック / サンダースパーク

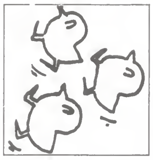
バイソン
アッパーカット / ジャブ / ストレート

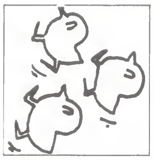
バルログ
レインボースープレックス / イズナドロップ / バルセロナアタック

サガット
ムエタイキック / タイガーショット / タイガーアッパー

ベガ
デッドリースルー / サイコクラッシャー / ダブルニープレス


ぴより
攻撃の時使うともう1度攻撃可能


ぴより
攻撃の時使うともう1度攻撃可能

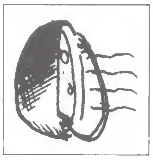

ぴより
攻撃の時使うともう1度攻撃可能

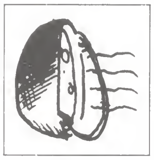


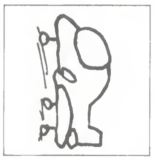
HP−2
初期体力が−2 次の戦闘で



HP−2
次の戦闘で初期体力が−2


ちゅんこ
戦闘中使うと体力が6回復


ちゅんこ
戦闘中使うと体力が6回復


F−16
移動中使うと10〜20マス進める

書店（帖合）印

部数　　　　冊

ゲーメスト

No.38	No.53
No.39	No.54
No.40	No.55
No.41	No.56
No.42	No.57
No.44	No.58
No.46	No.59
No.47	No.60
No.48	No.61
No.49	No.63
No.50	No.65
No.51	No.66
No.52	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト バックナンバーを お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）
No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.41（'90 2月号）
No.42（'90 3月号）
No.44（'90 5月号）
No.46（'90 6月号）
No.47（'90 7月号）
No.48（'90 8月号）
No.49（'90 9月号）
No.50（'90 10月号）
No.51（'90 11月号）
No.52（'90 12月号）
No.53（'91 1月号）
No.54（'91 2月号）
No.55（'91 3月号）
No.56（'91 4月号）
No.57（'91 5月号）
No.58（'91 6月号）
No.59（'91 7月号）
ザ・ベストゲーム
No.61（'91 8月号）
No.63（'91 10月号）
No.65（'91 11月号）
No.66（'91 12月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-3293-9321

キリトリ線

1月30日消印有効

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日 達成		
面　数		備　考（タイム・残機）		
難易度 機数設定				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

君こそゲーメスト！

その1

F-1グランプリ	Aコース	6′11″273	でぱいすかな? PAIちゃん	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
	Bコース	7′04″286	CYCLONE- HURRICANE	
	Cコース	7′13″559	EGC-KYZてる君	荏原ゲームコーナー (東京)
	Dコース	7′48″252	Prof.Y.N	個人申請ホワイトハウス 箱崎(福岡)
スラッシュラリー	パリ・ダカ	3′04″31	西のらふある	ポニーワールドザ・コング (埼玉)
	WRC	95ポイント	DSR-L.D.S	プレイシティキャロット筑波学園 (茨城)
はちゃめちゃファイター	㊣付き	30,860,250(2-4)	CYCLONE- OMN-R.T	チャレンジャー関大前 (大阪)
	㊣なし	26,199,060(2—1)	OMEIOMEIOMEI	タウンスポットプレイランド (大阪)
タンブルポップ		1,606,900	調布祭パワーだ!! TWL-DON㊂Ⓣ	個人申請モナコ (東京)
キャプテンコマンドー	ジェネティー	227,230 最終面ボス㊣㊙	G.M.C. 知恵なき子 G搭	モンキーハウス本館 (福岡)
	キャプテン	192,870 最終面ボス㊣㊙	G.M.C.SPR	
	翔	196,110 最終面ボス㊣㊙	H.K	
	フーバー	169,880 最終面ボス㊣㊙	H.K	
サンセットライダーズ		695,370(2—5)	HEL	タウンスポットプレイランド (大阪)
タイムトラベラー		2,132,800	UFOを呼びます ESSAY㊙新命明	ハイテクセガ高崎 (群馬)
ゼクセクス		3,422,800	EXL-ISH-RVS 茶色人—老人—群人	キャッスル&YOU² (東京)
ブロックブロック	ビギナー	90,310	マニュアル野郎! ESSAY-REO-SP	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	ノーマル	1,956,840	SDI-OMN- MFT-BOSTON	チャレンジャー関大前 (大阪)
ドリフトアウト		8′26″02	G.M.C.みやさん	モンキーハウス本館 (福岡)
パワーホイールズ	初級	2′45″65	これで二流に昇格。 それが、CYR-JUN	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー (東京)
	中級	3′25″54	CYR-絶句SEXくん	
	上級	3′26″62	KOMEGUNY㊩	
ザ・キングオブドラゴンズ	クレリック	3,439,500㊣㊙	まあじゃんクレリック 開発:SOL研究所	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	ドワーフ	3,473,500㊣㊙	湯豆腐 開発:SOL研究所	
ボンバーマン	ノーマルゲーム	9,425,400	挨拶がないっ!! UYK㊎	ビッグキャロット京都 (京都)
	バトルゲーム	レベル 9＋α	WZH	ビッグキャロット京都 (京都)
			3個で楽勝!! 相撲兄弟Y.N㊗	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
			桑原政男	個人申請ゲームプラザコスモス (大阪)
ザ・シンプソンズ	㊣付き	180,500	ホットドッグむかつく KNG	ビッグキャロット京都 (京都)
	㊣なし	176,100	アップルティーFC? CYR-WIZ㊟㊣㊟	明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ (兵庫)
スターブレード	㊣なし	1,705,300	H.I	イエローハット (愛知)
サンダークロスII	サンプルVer ㊣付き	8,841,280(11—7)	闘龍—MATSU龍	イエローハット (愛知)
	発売Ver ㊣付き	9,773,630(11—3)	KGP-発狂㊦㊦	ビッグキャロット京都 (京都)
	発売Ver ㊣なし	7,887,820(8—6)	MMZ-BOM㊦	ジャンボ&ABC (大阪)
ゴーリーゴースト		529	fort-釧路の神様	個人申請プレイシティキャロット菱光 (北海道)
闘神ブレイザーズ		99,999＋α KO=631	ISH—ハローキティ ㊇㊇㋘㋺㋡㋪	明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ (兵庫)
クイズクエスト		7,421,000	おにやんヨ! カリスマはコロスケ	個人申請プレイシティキャロット駒沢 (東京)

今年最後の全国集計です。今月のトップはF―1グランプリから。ワールドグランプリモードの、4コースを集計しています。さすがに、フリーランモード（16部門）は、集計しません。悪しからず。ちなみに、全然関係ないですが、スーパーフォーミュラのトップは今月はありません。

正に世代交代ってとこですか。お次はスラッシュラリー。ごらんのように2部門に分けての集計です。パリダカ部門は、特に使用キャラ別には分けませんでした。

続いてはちゃめちゃファイター。超インフレゲームなので、1億点を達成するまで集計する予定です。それまでは、例のごとく面数優先とさせていただきます。

そして、タンブルポップですが、前回永パありと書きましたが、実際には完璧ではない（できない）ので集計しました。

キャプテンコマンドーは、キャラ別集計です。今回のトップは㊣付き＋㊙付きですが、㊣なしのほうは今後の動きを見て分けるかどうかを考えます。

サンセットライダーズは今回はキャラ別集計はしていません。次回からキャラ別集計の予定です。

タイムトラベラーは、1コインクリアは1人。最近のセガはこの傾向が強い…。

ファンタジアキャロットたまプラーザ店 ☆=4

神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8 ☎(045)903-4056

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	スラッシュラリー(パリダカ)	3′09″02	VFR	全部ノーマル設定 ALL カミオン
2	F-1グランプリ Bコース	7′48″688	ハリヤー㊊	ALL 26P 中嶋使用
3	サンセットライダーズ	686,530	NOVIE君	2周目ムチボス BOB使用
4	スターブレード	1,430,800	H.S	連射付
5	ゼクセクス	2,818,300	ITAちゃん	1周目1面 技使用
6	ストリートファイターII(リュウ)	1,415,700	天地君がんば!!㊐	ALL 爪×1
7	ストリートファイターII(ケン)	1,371,600	一道ごめんだぴょ〜 インタプリタくん	ALL P×21 D×8
8	ストリートファイターII(春麗)	1,491,100	斉藤 武士	ALL
9	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,360,200	ザンギエフを愛する会 001インタプリタ君	ALL 爪×1 P×20
10	ストリートファイターII(ガイル)	1,592,000	M.I	ALL 爪×1

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	F1-グランプリ			
2	ドリフトアウト	54pts	AKO-RS	
3	SDガンダム	1,017,300	ENCのアムロ君	1コイン6面(ノーマル)
4	キャプテンコマンドー	16,850	BAR	キャプテン 1面ボス
5	サンセットライダーズ	166,360	ダルシム・タチーホ	ノーマル
6	スラッシュラリー	3′40″50	オーベルシュタイン 堀内	ノーマル
7	ストリートファイターII	1,268,900	DRAGON	春麗 1コインALL
8	ストリートファイターII	1,111,400	BAR	E・本田 1コインALL
9	ストリートファイターII	1,079,200	TAKAO	ダルシム 1コインALL
10	ストリートファイターII	1,006,200	DOT-SY	ザンギエフ 1コインALL

西銀座ゲームプラザ ☆=3

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,485,400	T.H	ALL P×2 ガイル
2	ストリートファイターII	1,469,500	MAN	ALL P×21 ケン
3	ストリートファイターII	1,419,000	RYU	ALL P×21 春麗
4	テキパキ	3,740,640	MSX	LV=298
5	SDガンダム	605,000	ENC	
6	ゼグセクス	1,998,400	C&P=ILM㋯	2-4 1コイン
7	タンプルポップ	1,199,300	ムシくん	ALL残=6
8	F-1グランプリ	P=22	RYU 遅い、遅すぎるー	ALL G.ベルガー
9	スラッシュラリー	3′08″26	FLAP-ANP あと何秒ちぢまるか	ALL 1位(パリダカ)
10	サンセットライダーズ	231,430	FLAP-ANP 下を独占だー	R=6

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス(㊣無し)	1,397,000	DRA	敵のレーザーが超はえーっ! 2-3
2	サンダードラゴン	3,078,200	EPT-ラッキースター H.S	㊣有り STAGE8
3	WWFレッスルフェスト	STAGE4	HAN-EJK	テッドデビアス ミスターパーフェクト使用
4	タンブルポップ	1,046,200	AKIちゃん	1コインALLやっと解けたぜっ!!
5	ブロックブロック	112,820	ガー	へへんなブロックくずしとは…R14
6	ワルキューレの伝説	693,120	AKIちゃん	1コインALL初めて!(点ひくけど)
7	空牙	2,136,420	ACHA	㊣無し 2-4
8	スカイスマッシャー	1,903,820	DRA	㊣無し 2周目ラスト
9	琉球	400,970	CATHY K.T	STAGE18
10	サンセットライダーズ	求む!PLAYER	こいつはすごいぜっ! 男のゲーム!くーたまんねェぜ	

ハイテクセガ万代店&駅前店 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-1065

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ダルシム)	1,268,000	IMF-繁野	㊣
2	ストリートファイターII(E・本田)	1,401,200	「情無用!ファイアー!」Q	P×21㊣ DKO×5
3	ルースターズ	1,740,500	ストザル皆川	ノーミスALL 残×8
4	チャリオット	4,371,900	ムック・ガチャピン	ALL
5	ドンプル	17,764,560	Yottaka	ALL
6	ゲイングランド	32,238,075	ARROW-Good・P㋐	EASY ALL
7	ゼロウイング	3,308,740	「熱血!勇者ラムネス」	AREA11-8 10UP×1㊣
8	ゼクセクス	1,612,400	今、必殺の秘密リーチ	2-3 おみくじはずれ
9	ワルキューレの伝説	1,167,170	M=柚生 有里	ALL B×4 ノーループ
10	ドラゴンセイバー	1,333,500	MAL「おおっと!どくばり」DOS	ALL♡×6 ノーミス

がらんがらん

長野県駒ケ根市赤須東6-3 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ヴィマナ	549,020	CO-RINN-TO.S	63% もうやだ
2	ナイトストライカー	51,081,820	I Saac-Lufy	SALL W×2
3	TATSUJIN	1,588,420	YANA	AREA231
4	アルバレスタ	2,889,000	I Saac-Lufy and GRIFIN	2PALL
5	ダライアスII	3,383,750	I Saac-Lufy	ALL(V上) ノーミス
6	サイバリオン	11,710,310	I Saac-Lufy	ALL スーパー×4
7	ミサイルコマンド	61,505	HHT!㋕	
8	麻雀学園	948,000	あみ〜ご	15人目にまけた
9	ストリートファイターII	1,201,200	I Saac-Lufy	ALL ブランカ
10	ストリートファイターII	1,145,200	CO-RINN-TO.S	ALL ケン

プレイシティキャロット松本 ☆=6

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,157,100	T・PAC-FORNA	2-5 工場出荷 1up×3
2	ドリフトアウト(レバー)	9′24″72	A・M	ALL ノーマル D.P.=49
3	F-1グランプリ(Aコース)	6′35″430	FGD-㊎	Aコース ALL ノーマル 28P
4	タンブルポップ	1,082,200	FGD-KWR	ALL ノーマル 残0
5	スターブレード(㊣なし)	1,371,400	Tiny-善の字	ALL 8設定 スキーに行くなら
6	ドンプル	10,268,640	APO㋫	23面 ノーマル 車は出すから
7	ストリートファイターII(春麗)	1,582,500	Tiny-善の字	D×34 爪×1 ガソリン代は
8	ストリートファイターII(ケン)	1,522,400	KLM	D×28 爪×0 はらってね
9	ストリートファイターII(ダルシム)	1,387,600	Tiny-BIE	D×6 爪×1
10	ザ・キングオブドラゴンズ(ドワーフ)	2,055,200	T・PAC-BBC	ALL ノーマル

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	1,421,300	S.T	1コインALL
2	ルースターズ	1,259,600	GET	1コインALL
3	チャリオット	3,517,400	KSD山田	1コインALL
4	デスブレイド	863,240	H.MIURA	1コインALL
5	出たな!!ツインビー	1,481,200	Y.T	1コイン6面
6	USネイビー	2,401,514	HFKINAN.ST	1コインALL F-14
7	ナイトストライカー	30,571,520	MRI(郎)	1コインALL ABDHLR
8	はちゃめちゃファイター	4,735,730	MRI(郎)	1コイン4面
9	SDガンダム	640,200	C.C.C.東	1コイン5面
10	D.D.クルー	245	M.M.	1コイン4面

扇が丘レジャーセンター ☆=15

石川県石川郡野々市町高橋町86-2　☎(0762)48-3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,485,000	B・J	2周ALL
2	はちゃめちゃファイター	12,604,140	B・J	7面 (連)
3	ザ・キングオブドラゴンズ	3,425,300	大神宮ZENちゃん	ALL クレリック使用
4	ザ・キングオブドラゴンズ	1,951,900	AIO	ALL ドワーフ使用
5	ザ・キングオブドラゴンズ	2,872,100	剣匠ZENちゃん	ALL ファイター使用
6	サンセットライダーズ	304,360	とりあえず	スティーブ使用 (連)
7	サンセットライダーズ	237,930	ビリー・ザ・キッド XYZ	ビリー使用 (連)
8	SDガンダム	2,105,050	片ちん大王ドクドク〜ッ! (か)	ALLL (連)
9	スパイダーマン	544,960	BEL	ALL スパイダーマン
10	スパイダーマン	552,030	BEL	ALL サブマリナー

ハイテクセガ長岡&高田

新潟県長岡市坂ノ上町2-4-5　☎(0258)36-3464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,141,600	DESTROYER タカノ	リュウ
2	ストリートファイターII	1,223,300	ゲーム小僧	E・本田
3	ストリートファイターII	1,249,500	ゲーム小僧	ケン
4	ストリートファイターII	1,369,900	ゲーム小僧	春麗
5	ストリートファイターII	1,305,600	JMB(閑)ジイアン健	ブランカ
6	ストリートファイターII	1,383,300	POW様教の伝導師 ALNくん	ガイル
7	ストリートファイターII	1,140,500	KGB	ザンギエフ
8	ストリートファイターII	1,133,900	唐澤ゆるすby柳澤	ダルシム
9	ザ・シンプソンズ	154,300	H・Y	
10	クイズ学園パラダイス	999,900	たけさまとALN	カンスト

ビッグキャロット京都 ☆=142

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ボンバーマン (ノーマルゲーム)	9,425,400	挨拶がないっ!! UYK(級)	ALL 残0 15万ロス
2	ボンバーマン (バトルゲーム)	LEVEL9+α	WZH	9WINS 15:00 レベルカンスト
3	ラッドラリー (MOUNTAIN)	2′53″381	WZH	ALL
4	ラッドラリー (RAIN)	2′53″136	WZH	ALL
5	ザ・シンプソンズ	180,500	ホットドッグむかつく KNG	ALL ノーミス マージ (連)(必)
6	サンダークロスII (ランク3)	9,773,630	KGP-発狂(ま)(と)	11-3 (連)
7	ドンプル	20,635,940	J.G.K-ALL(副)	ALL 残2
8	ガンフロンティア	1,935,270	GOL屋(ま)(真)	ALL (連)
9	アサルトプラス (イージー)	1,263,650	HOP(↓)(2)(プ)(ロ) JBO使用PAJ(マ)	ALL (連)
10	ゼクセクス	3,385,000	タンスポから来店 UKY(と)	2-7 1up×4 半泣き

ゲームインカナザワ ☆=9

石川県金沢市安江町3-4　☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	3,138,100	(ま)ORC	ALL 武LV1 (連)付
2	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,954,700	(ま)ORC	ALL 武LV1 (連)付
3	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	2,241,900	(ま)ORC	ALL 武LV3 (連)付
4	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,365,400	(ま)あとはエルフ	ALL 武LV5 (連)付
5	ランパート	52,064	B・J	5面 中級
6	ストリートファイターII (ダルシム)	1,548,200	KRT-RIK 爪はがせ!!	ALL オールパ D×? 爪×2
7	ストリートファイターII (リュウ)	1,502,200	あと10万 ルビンスキー	ALL P×21 D×22 爪×3
8	ジョー&マック	618,600	KRT-KOS	5-3 ラストボス
9	テトリス	999,999	チャゲ&チャゲ&チャゲ	LINE=592
10	コラムスII	99,999	わに・わにを	S.3 J=2931

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	はちゃめちゃファイター	5,894,060 R-5	ハット用語事典(大会編)「坂林は?」 最近大	「くどき屋ジョー」関西に居ると言わ
2	LDクイズPt.3	174,600ALL	会に出ないので参加者がよく言う言葉 (意)=	れている謎の好色家。相手をした者
3	セルフィーナ	126,700 R-4	ラジコンをしている事「有沢はめ」ストIIで	がボコボコのチーズの様になってし
4	スパイダーマン (スパイダーマン使用)	494,050ALL	5キャラぐらい歩いてきて敵を投げる事。	まう為又の名を黒曜石の男と呼ばれ
5	オメガファイター	6,522,100 2-7	「今日名古屋の人は?」…あいつら金無えよ。	ているらしい。「POPなぞ君」
6	スパイナルブレイカーズ	1,323,210 R-5	「ブーゲー」無職ゲーマーの事、偉い!	正体不明の哲学者のハズだが何故か
7	コットン	2,020,850 2周ALL	「原聖二使用禁止やわ」ガイルがメチャ強い事。	ペンクラ等の欄外で見付ける事が出
8	ラビオレプス	8,102,400 エキスパートALL	「日本人だったらRyu!」あの弱い所が良いのだ	来る。最近のおた本のレベルの低さ
9	ロストワールド	7,815,200 ALL	「おい!渡志也!」何故かよく使われる。	を同志と共に憂えているそうである
10	チキチキボーイズ	1,723,930 ALL	日曜祝日は大会必ずやってます!参加者求ム	「ディーノ滋」…お…お許し下さい

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251　☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,446,800	NABE	Ⓟ×21 Ⓦ×? つめ×2 !
2	ストリートファイターII (ダルシム)	1,274,300	草地・笹川・富山 平山でこわす。	あと8万5千。
3	ゆうゆのクイズでGOGO	234,800	フリーザDDT (どぅーかな(い))	途中三沢のタイガードライバー使用
4	ギャロップ	266,130	TAMAI	4面で没
5	ファイナルファイト	3,884,510	金時(真空パック) にんぢん	あと10万ちょい! GUYで2機設定
6	ファイナルファイト (2P)	1P 2,250,320 2P 1,680,570	1P・金時にんぢん 2P・Mrたりこ	運の悪いガイ〜コーデー
7	ドンプル	8,996,450	亜平	ラウンド24 でんぱ
8	チャンピオンレスラー (2P)	23,058,500 19,904,900	春麗の恋人伸至&バルログの弟隼人 Tクレ	伸→結婚したオレ 隼→バルログ命!
9	マジックソード	12,255,592	これ以上のびそーにないSYVは公○員	冬のボーナスはたった2.7ケ月
10	レゾン		HI-SCORE募集中(連射装置付き!)	

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401　☎(0779)65-1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	SDガンダム	325,250	春日翔兵	ステージ4
2	ゼクセクス	744,100	ハンパじゃねーぞ GOLLY-ゴルP!!	6面
3	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	2,425,000	IMF	1コイン ALL
4	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,175,900	IMF	1コイン ALL
5	クロスソード (2P)	7章ラスト ナウシズ変身後	SYL &VLK	1コイン
6	WWFレッスルフェスト	8面	IMF	1コイン
7	ストリートファイターII (春麗)	1,449,200	SYL	1コイン ALL
8			ダルシム活用講座の1エドモンド本田のス	
9	穴ウメ通信		ーパー頭突きをヨガブラスト(ココがミソ!!)	
10			で焼く。これでギャラリーも大ウケまちがい	なし

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1　☎(0766)24-5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗使用)	1,430,500	カリビアーニ	ALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII (ケン使用)	1,225,600	T.I	ALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII (ブランカ使用)	1,204,900	T.I	ALL ノーマル設定
4	ストリートファイターII (リュウ使用)	1,236,000	なぞの男	ALL ノーマル設定
5	ゼクセクス	1,452,900	パイソン富山へ帰る	2周目-2面
6	サンダーゾーン	5,086pts	入れといて	ALL ノーマル設定
7	コットン	460,280	桂　南木	1周目の6面 4人設定
8	クライムファイターズ2	88pts	不屈のクイズマスター	4面BOSS ノーマル設定
9	ガンフォース	2,277,200	ロシアンハンマー(法) '91	ALL ノーマル設定
10	R-TYPE II	611,900	SND-「おたセクス」-LORD	2周目-2面 ベリーイージー

遊ingポイントセオラ ☆=14

滋賀県草津市大路1-7-12　☎(0775)62-0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,076,800	WIN	2-3 1up×3
2	雷電	7,736,470	近江からの使者	3-2 青 (連)なし
3	ドリフトアウト	8′45″62	近江からの使者	ALL 1位 D.P=54 ランチャー
4	F-1グランプリ (ワールド・D)	7′57″859	TEA	D.P=40 Lys E・ベルナール
5	F-1グランプリ (フリーラン、モナコ)	3′19″734	TEA	Lrs E・ベルナール
6	F-1グランプリ (フリーラン、日本)	2′56″301	近江からの使者	Tyl 中嶋　悟
7	キャプテン・コマンドー (ジェネティー)	118,820	(夜)	7面ボス
8	キャプテン・コマンドー (翔)	96,960	Y・お	6面ボス
9	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,492,400	大津から460円 HIR、たいプⒷ	ALLパーフェクト
10	ストリートファイターII (ブランカ)	1,490,000	GAC-T/RIO (ILK)	ALLパーフェクト つめ×0

イエローハット ☆=114

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターブレード (連無し)	1,705,300	H.I	ALL
2	はちゃめちゃファイター (連無し)	16,158,520	セガに続いてデコにも出演だE.T(闘)	STAGE7 出たなかわんビー
3	サンダークロスII (レッドサンダーII)	8,841,280	闘龍-MATSU(闘)	11-7 (連付)
4	ストライクファイター	171,437,310	EXTEND II-帝王	ALL 残0 HIT=730
5	ゼクセクス	2,533,500	Y20	ALL 残0 1up×1
6	キャプテンアメリカ (ビジョン)	843,002	普通の人　小田くん (ウソ)	ALL入荷2日目
7	ランパート (中級)	114,601	何ちゅうの一(冊) Yuimi	ALL 城×3ミス
8	ランパート (昇進)	112,478	G.P.-ⒶYuimi。	ALL 城×5ミス
9	ブロックブロック (ビギナー)	76,890	DCC-AGAS-JJY(闘)	ALL ノーミス
10	ブロックブロック (ノーマル)	417,820	CR-X名人 (人生もうすぐ終わり)	ROUND48 強すぎる

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=31

石川県金沢市片町1-3-9　☎(0762)21-9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス (連射も一応付いてる)	2,269,000	FGK-VIRGO	ノーマル設定 2周目7面
2	SDガンダム (当然連射付)	2,292,050	なぜのび犬かわからん 片ちん大王(か)	ノーマル設定 ALLクリア
3	レッスルフェスト (タッグマッチ)	全面クリア	GOR-ISD(ち) すさまG-ARIES	ノーマル1人プレイ、達成者2名
4	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ使用・(連)有・(必)有)	5,587,800	KRT-RIK	ノーマルでALL (今月は全部工設)
5	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック使用・(連)有・(必)有)	3,015,700	ムッシュムラムラ ルビンスキー	工出設定でALL
6	タンブルポップ (永パだけど穴ウメ)	面数=7-4	すしの弟子1号(ISDはセコイ)	(プレイヤー、カセギすぎで死亡)
7	パロディウスだ!(連) (ツインビー使用・マニュアル)	1,794,600	MEAS(1周目1ミス)	2-4(今月は出す物が無——い)
8	ストリートファイターII (春麗使用・(連)無)	1,477,300	すさまG-ARIES(よ)	ALL、P×20 D×27、爪×2
9	ストリートファイターII (ダルシム使用・(連)有)	1,488,100	IKD-GON恥林(へ)	ALL、P×19 D×?、爪×3
10	ストリートファイターII (リュウ使用、(連)有)	1,618,500	FGK-VIRGO	ALL、娘落ち O×41、爪×2

プレイシティNASA杉本町店 ☆=31

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5　☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ	6′11″273	でばいすかな? PAIちゃん	Aコース D.P=40
2	F-1グランプリ	7′04″286	CYCLONE-HURRICANE	Bコース D.P=40
3	F-1グランプリ	7′14″656	CYCLONE-CST(ゆ)(呪)	Cコース D.P=40
4	F-1グランプリ	8′08″601	まだ2日しかしてない SDI-哭きの(有)イイ	Dコース D.P=40
5	ストリートファイターII (春麗(連)なし)	1,596,600	やめて下さい!(呪) DEVICE-SSS	ALLⓅ Ⓓ40 (爪)1
6	ストリートファイターII (ザンギエフ(連)なし)	1,590,700	WKO友の会影の総帥 最悪ざます!NEC(呪)	DKO×27 爪×0(殺す!)
7	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ(連)なし)	3,385,900	DEVICE-DEN	L23 (武)L1 残1 ALL
8	ブロックブロック (ノーマル)	397,230	OMN-MFT -BOSTON	R.47
9	ボンバーマン (バトル)	WIN 15	3個で楽勝!! 相撲兄弟Y.N(呪)	16:30 LEVEL 9
10	ボンバーマン (ノーマル)	2,849,400	DEVICE-(猿)(呪) 職業NASAのドア係	ALL残0 開放厳禁

キャノン最前線 ☆=63

愛知県岡崎市康生通東1-6　☎(0564)25-2612

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス (1P)	2,231,700	IML-MIROK	ノーマル 2-6
2	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	7面	BFM(た)	ノーマル 点数忘れた
3	ストリートファイターII (ブランカ・(連))	1,513,700	IML-MIROK	P×22 ALL KO×6
4	ストリートファイターII (本田・(連))	1,531,200	IML-PET	P×20 ALL KO×18
5	レゾン	もうなくなりました。	最近ハイスコアを出す人が少なくなっていま	
6	プリルラ	誰もやっていません。	す。(ストIIの対戦にハマっているのが原因な	
7	F-1グランプリ	同上	のだろうか?)	
8	ファイナルファイト (ガイ・連なし)	来月は☆がふえる予定	北海道の佐藤さんはやく出してね!	
9	ストリートファイターII (大会)	参加人数 第5回74名 第6回103名	帰りの電車がない人は24時間のゲーセンで朝	第5回優勝者は安田君(ガイル)
10	次は1月4日・18日です。	P.M10:00開始	まで対戦だ!!(いつもみんなやっている。)	第6回優勝者は中村君(ガイル)

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11　☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,388,200	幻夢魔神衆-XYZ	1コイン ALLクリア
2	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	2,442,000	幻夢魔神衆-XYZ	1コイン ALLクリア
3	ゼクセクス	1,281,200	MEAS (もと通天閣)	ノーマル 2-2
4	ストリートファイターII (リュウ)	1,418,100	松本孝司、貴様に人の心があるのか-	1コインノーマル ALL(八)
5	ストリートファイターII (ブランカ)	1,363,600	片ちん大王 化学は恐い!(連)力	ノーマル ALL
6	ターミネーター2 (ピンボール)	860,457,610	DNA-EZORDE	
7	出たな!!ツインビー	2,945,300	片ちん大王 伝七はヨヨイ!(わ)	ノーマル 1P 2-3
8	スノーブラザーズ	2,569,520	太田まるも	ノーマル 1P (連)付 ALL
9	パワーホイールズ	712	店員SSS モノポリー大会は?	ノーマル1P 破壊
10	レゾン	163,800	MEAS(もと通天閣)	ノーマル (連)付

君こそゲーメスト！

その2

ゲーム		HI-SCORE	NAME	店名
ラッドラリー	MGHT	2′54″237	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎 （群馬）
	RAIN	2′53″136	WZH	ビッグキャロット京都 （京都）
	MOUNTAIN	2′53″381		
ドンプル		20,635,940	J.G.K-ALL(副)	ビッグキャロット京都 （京都）
ターボフォース ニューバージョン		1,379,800(2−4)	USG-OME-HKR 西田ひかる大好き♡	ジャンボ&ABC （大阪）
ストライクファイター		171,437,310 HIT=730	EXTENDII－帝王	イエローハット （愛知）
バーニングファイト		397,600	IAC－すほーあほ～G4	個人申請オキモト （広島）
ランパート	中級	114,601	何ちょうの一(冊) Yulmi	イエローハット （愛知）
	昇進	12,478	G.P.－ⒶYuimi	
レーシングビート	U.S.A.	3′41″91	俺が本物だ春から 町田常連GMCニセSPR	キャッスル&YOU² （東京）
	FRANCE	3′13″33	MHC－ぱぴよん	ジョイランドタイトーイン （島根）
	U.K.	3′43″24	キタノイーグル 栂ちゃんだよ	
ストリートファイターII	リュウ	1,618,500	FGK-VIRGO	ハイテクセガ金沢 （石川）
	ケン	1,628,500	STEAL-CYR HAK	今市ゲームセンター （栃木）
	本田	1,593,700	超甘I次回こそきっと ESSAY-JUNⓀⒼ	プレイランドスカイシアター （埼玉）
	春麗	1,622,100	青春握りめし ぺんぺん草 ICE	ゲームプラザ （熊本）
	ブランカ	1,607,700	野性パワーが足りん! KUT魔王WAPI(子)	プレイランドスカイシアター （埼玉）
	ガイル	1,920,300	イエローケロッピ IML-YUJ	キャッスル&YOU² （東京）
	ダルシム	1,705,600	RGB-STC	個人申請 橋本コンピュータランド （神奈川）
	本田・(連)付き	1,672,000	Mr.雅史くん	荏原ゲームコーナー （東京）
	ブランカ・(連)付き	1,713,400	君はもうサインをもらったかな? (旅)POW様	
ザ・キングオブザモンスターズ		1,027,140	痛腔淫 天海	荏原ゲームコーナー （東京）
スティールガンナー		1,132,680	INGS-占い野郎	ジャンボ&ABC （大阪）
ガンフロンティア	(連)付き	1,935,270	GOL屋(ま)(眞)	ビッグキャロット京都 （京都）
エドワードランディ		3,097,725	師匠はKSGなん くそしゅー団GNP	八千代プレイランドカーニバル （千葉）
マジェスティックトゥエルブ	(連)なし	1,290,590	ほとんど完璧I以上II EXCEL-KUMA	ハイテクノーベル神保町& J/Lタロー （東京）
パロディウスだ!	ビッグバイパー (連)なし	2,749,400	CGS(す)	個人申請 オキモト （広島）
ブロクシード	ライン (連)付き	487ライン	テトリススコア打止め時 最少ラインに並んだIIのRAN	個人申請 テクモランド武蔵野 （東京）
アサルトプラス	イージー (連)付き	1,263,650	HOP(↓)(2)(プ)(ロ) JBO使用PAJ(マ)	ビッグキャロット京都 （京都）

前回の訂正

ゲーム		HI-SCORE	NAME	店名
ブロクシード	ライン (連)付き	470ライン	夢子ちゃんの次にフ リッキーが好きIIのRAN	個人申請テクモランド武蔵野 （東京）
サンダークロスII	発売Ver (連)付き	8,986,220	KGP-TUR屋(ま)(と)	ビッグキャロット京都 （京都）

今までの訂正

号	ゲーム	キャラ	HI-SCORE	NAME	店名
8月号分	ストリートファイターII	ダルシム	1,420,500(連)	36964522345(試合数)	荏原ゲームコーナー （東京）
9月号分	ストリートファイターII	ダルシム	1,492,300(連)	大スランプ群城落城 EXL-RVS-GUN	キャッスル&YOU² （東京）
11月号分	ストリートファイターII	春麗(連)なし	1,535,500	(連)なしのICE君	個人申請BIG WAVE （高知）
11月号分	ストリートファイターII	春麗(連)付き	1,572,100	ねむの嬢に捧ぐ EXCEL-AFC'T	キャッスル&YOU² （東京）
12月号分	ストリートファイターII	春麗(連)なし	1,565,700	DEVICE-SSS	プレイシティNASA杉本町 （大阪）

ゼクセクスは稼ぎに突入。確実に1UPさせる方法（特定の場所のみ）があり2UPは確定。そのあとは運か…？また、未確認ながら、バグでスコアが入る（べらぼうに）という情報がありますが、これは集計外とさせていただきます（通常ではできない）。ブロックブロックのビギナーコースは今回から集計開始です。

ボンバーマンのバトルゲームは、レベルがストップするという事実上のカンスト。これ以上やっても意味がないので今回で打ち切りです。

その他、久々に更新したゲームがかなりあります。

さて、訂正のコーナーですが、サンダークロスIIで、前回発売バージョンの記録が実際にはサンプルバージョン（と思われる）だったとお店からの申告がありましたので訂正させていただきます。

また、ズラリと並んだストIIの群れですが…例のあれ（久々に聞いた⁉）でつぶされた記録が復活したということです。

また、今回集計されていないSDガンダムですが、永パが完璧になったそうなので打ち切りです。

今回10店未満だったゲームは、プリルラ、餓狼伝説（キャラ別集計予定あり）、ロボアーミーです。　（悠理）

ジャンボ&ABC ☆=38

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)23-1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス (連)無)	2,569,500	DEVICE-SEI(呪)	ノーマル 2-6 ヘボイ!
2	F-1グランプリ (Aコース)	6′24″562	やっぱりサイコは最強 ESW-FHH	ノーマル 36pts アグリ
3	F-1グランプリ (Bコース)	7′16″499	ESW-はなくそはなちゃん	40pts 中嶋
4	F-1グランプリ (Cコース)	7′19″584	ESW-フォスティール・キャオル	40pts パトレーゼ
5	F-1グランプリ (Dコース)	8′03″738	玉川氏	40pts
6	サンダークロスII	7,887,820	MMZ-BOM(ま)	8-6 ノーマル (連)なし
7	ターボフォース (New ver)	1,379,800	USG-OME-HKR 西田ひかる大好き♡	ノーマル 2-4 タボ研復活!
8	スティールガンナー	1,132,680	INGS-占い野郎	ノーマル ALL 92.5%
9	ドリフトアウト	8′41″97	べーマガのえーす	ALL 54pts ランチャ
10	ブロックブロック (ビギナー)	76,940	UDA-AIM	ALL

チャレンジャー関大前店 ☆=33

大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	はちゃめちゃファイター	30,860,250	CYCLONE-OMN-R.T	(連)付き かわうそ 12面(2-4)
2	ボンバーマン(バトル)	LEVEL9	桑原政男	13:04
3	ブロックブロック (ノーマル)	1,956,840	SDI-OMN- MFT-BOSTON	5ミス ALL
4	サンセットライダーズ (コルマーノ)	694,760	HEL	2-5
5	キャプテンコマンドー (キャプテン)	1,103,020	(は)よゆ～あーべ!	R.7 4人用台
6	キャプテンコマンドー (ショー)	33,990	ただの穴埋めっす	R.3 4人用台
7	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	88,260	ピースやの使用君!	R.6 4人用台
8	今回はお休み	なし	だれかスコアをのせて	くっ...
9	今回はお休み	ないって	〆切が早いせいか?	やるゲームはあると思うぞ
10	今回はお休み	ここもなし	来月はちゃんとスコアでうめたい	NEWゲームにパワーがない?

タウンスポットプレイランド ☆=22

大阪府茨木市中津町4-3　☎(0726)36-5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ (Bコース)	7′07″101	CYCLONE- HURRICANE	1cALL D・P=40
2	キャプテンコマンドー	89,920	PEC	6面ボス キャプテン使用
3	サンセットライダーズ	695,370	HEL	2-5
4	スターブレード (連)なし	1,649,700	DEATH-WISH (STG)	95万でOCT のこりゲージ黄の2
5	スラッシュラリー (WRC)	3′07″33	VIDEOGIRL AI S・O(か)	1cALL バイク使用
6	タイムトラベラー (連)なし	1,842,930	OME-PLAS KAN(STG)	1cALL 1up×1
7	タンブルポップ	1,392,400	SHADOW-ZZ(か)	1cALL
8	はちゃめちゃファイター (連)なし	26,199,060	OME!OME!OME!	2-1
9	ブロックブロック (ビギナー)	75,610	NSG-M・Y党-T.M	ALL
10	ボンバーマン (バトルモード)WIN4	6″40	DEATH-WISH (OME)	LV5で死亡

タイトーイン002スタジアム ☆=8

大阪府豊中市玉井町1-1-36-102　☎(06)844-0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス(連付)	3,128,700	個人申請ピンポンパン 食パンマン(ド)	ALL1up×2 大吉
2	スターブレード (連付)	1,958,800	OME-STG- まえしまかんきち	ALL えー、あと10万
3	ギャロップ (連付)	8′29″00	USG-OME- K.N(と)	2周ALL 999,999
4	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター(必)付)	3,295,100	CYCLONE-KIW (ス)(テ)(ー)(キ)(う)(ま)	ALL Lv1
5	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード(必)付)	4,017,000	CYCLONE- KIW(ラ)(ー)(メ)(ン)(王)	ALL Lv5 鳥終了時103万
6	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ(必)付)	2,694,400	CYCLONE-KIW	ALL 残0 Lv4 うんこ
7	ストリートファイターII (ガイル連付)	1,687,900	CYCLONE- HURRICANE	ALL P×20 つめ×2D×24
8	ストリートファイターII (ダルシム連付)	1,441,400	HYAKU-UGF 松崎よゆうじいえふ	ALL(八) つめ×3D×6
9	ストリートファイターII (E・本田連付)	1,628,300	CYCLONE- 超合金でCST(ゆ)	ALLバルログミスつめ×1D×36
10	プリルラ	200,220	どーせ10店未満 Xenom(鳴)(呪)	6面

川島玩具店 ☆=19

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42-0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	WWFレッスルフェスト	タッグマッチALL	G・WAX-GTRII	ウォーリア&デビアス
2	WWFレッスルフェスト	バトルロイヤルALL	G・WAX-TAR	アースクェイク
3	ザ・キングオブドラゴンズ	2,025,100	G・WAX-GTRII	ALL ファイター
4	SDガンダム	605,000	G・WAX-TAR	R.5
5	ストリートファイターII (リュウ)	1,418,500	GIW	ALL P×21
6	ストリートファイターII (ケン)	1,408,600	G・WAX-TAR	ALL P×22 タルのがしたぁ～
7	ストリートファイターII (春麗)	1,413,400	KRO	ALL P×22
8	ストリートファイターII (ダルシム)	1,291,400	G・WAX-TAR	ALL P×20
9	スノーブラザーズ2P	687,920	WIN&吉田 3	39めん
10	ハイパースポーツ スペシャル(連なし)	424,020	PLY	ALL 店内全機種ノーマル設定

明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ ☆=23

兵庫県明石市本町1-1-32　☎(078)912-5616

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (フーバー)	93,400	裏またたびキャロット 猫耳くらぶ-WIZ	R.6 Boss やる気なし夫くん
2	F-1グランプリ (A)	6′25″435	エンジンはゴム動力? SVR-WGPer	プロスト 32P NASA新開発?
3	F-1グランプリ (C)	7′42″187	ドラオエまだこない! イタ電魔王TAMりん	パトレーゼ26P そろそろ届くか?
4	ゼクセクス	2,654,200	コスリも6600倍! かい一のFUN(ミ)(ツ)(夫)	全2周ALL 1up×5 残1
5	闘神人ブレイザーズ	KO 631	ISH-ハローキティ (打)(倒)(ケ)(ロ)(ッ)(ピ)	ALL GLEN カンスト済です。
6	ザ・シンプソンズ	176,100	アップルティーFC? CYR-WIZ(熱)(血)(君)	ALL BART ツメ欠けました。
7	ストリートファイターII (リュウ)	1,574,500	目標1327万!薬局じゃねーんだよTAR	ALL(八) 爪×1 目標160万だ!
8	ストリートファイターII (ケン)	1,587,200	サガットR.4で終了 2万落ちII!RAS(悲)	ALL(八) 爪×1 次回こそ160万
9	ボンバーマン (バトル)	WIN 6	TUN君ハラキリだ! NAGANO(残)(念)(無)(念)	2か月前のスコア TUN君(印)は?
10	ウルトラマン	1,706,390	TUN割腹自殺記念! MGZ(2か月遅れ)	完 先々月スコア まだ間に合うか?

アミューズ&レストメイヨー ☆=53

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル　☎(0792)22-7210

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スターブレード	1,478,000	(ペ)(KMG)	ALL ※全機種ノーマル設定です。
2	F-1グランプリ (Aコース)	6′24″728	KINちゃん	ALL 36pts
3	F-1グランプリ (Bコース)	7′32″292	FZT(ハ)(ウ)	ALL 36pts
4	サンセットライダーズ	379,600	典子	8面ボス
5	はちゃめちゃファイター	11,438,910	(ペ)(KMG)	6面後半
6	タンブルポップ	1,096,900	(ペ)(KMG)	ALL
7	ドリフトアウト	8′56″00	たけP－!	ALL 54P セルカ使用
8	クロスソード	残23,100GOLD	典ちゃん	ALL
9	ストリートファイターII (ケン)	1,564,300	RAS	ALL(八)ツメ=1
10	D.D.クルー (F.F.)	359	B.Run	ALL ※全機種(連)なしです。

ジョイランドタイトーイン ☆=10

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,358,200	ABE	ガイル
2	ナイトストライカー(S)	81,822,540	MHC-MAR	1コインALL PB×5
3	SDガンダム	607,900	BAB	
4	レーシングビート	3′13″33	MHC-ぱぴよん	フランス
5	レーシングビート	3′43″24	キタノイーグル 栂ちゃんだよ	U.K
6	クロスソード	4-5	P.Z(唯)	1章スタート
7	スラッシュラリー(パリダカ)	3′14″47	みんな辞めてくよ～だれか助けてくれ～!!	バイク使用 2分30秒きれる?
8	スラッシュラリー(パリダカ)	3′17″39	B′Z すばらしいエンディング by是津	
9	プリルラ	103,780	なまうま ぶんじん	1コイン5面ボス
10	レーシングビート	4′06″56	4分切る方法教えてくれ～(笑)	JAPAN

ゲームシティーDADA ☆=3

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(E・本田)	1,048,300	VUL-YUY(か)	1コインALL
2	ストリートファイターII(ザンギエフ)	807,200	VUL-YUY(か)	1コインALL
3	ストリートファイターII(ガイル)	1,092,500	OYZ	パ×22
4	スーパーバレー'91	126,320	RYU	ノーマル
5	SDガンダム	150,050	Z・・・	3面ボス
6	ザ・シンプソンズ	152,200	VUL-YUY(か)	ALL バート使用
7	ボンバーマン	162,400	季節のプロローグ・69年夏	ノーマル 3-1 ハハハBABY
8	ゼグセクス	1,126,900	KEN	最終面
9	スターブレード	234,100	初心者マーク	やっぱり画面がいいね
10	はちゃめちゃファイター	2,526,200	RYU	

ウィルトークタイトー大街道&空港店 ☆=17

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	1,354,900	SUR-PENJI	2-2
2	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,286,700	M.T	ALL
3	ストリートファイターII(春麗)	1,377,300	ごきげんパパ	ALL
4	SDガンダム	914,400	円胴円	6面
5	ハットトリックヒーロー	トータル64	UDA	ALL
6	ザ・キングオブドラゴンズ	4,183,200	SUR-林連研NEWメンバーPENJI	ALL 以下空港 エルフ
7	スラッシュラリー(パリダカール)	3′12″17	SUR-連研会長 R.T	ALL とりあえず
8	シークレットエージェント	894,200	SUR-今月もえもえ R.T	ALL あと20万
9	アクロバットミッション	613,300	SUR-アクロバッコンR.T	ALL まさに林連!
10	オペレーションサンダーボルト	3,170,400	SUR-実はY.Tの兄だった? R.T	ALL まだまだのびる

チャレンジバンバン ☆=27

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	3,216,100	たるる☆	2-7 (連)付 1UP×4
2	スラッシュラリー(パリダカ)	3′10″06	PIA-JAN	ALL 全機種ノーマル設
3	タンブルポップ	オールクリア	わいわい	ALL 1UP×7 残0
4	はちゃめちゃファイター	14,139,600	LON(ば)	R-6 BOSS (連)付
5	F-1グランプリ(Aコース)	6′31″188	N.N	ALL
6	F-1グランプリ(Dコース)	8′19″511	N.N	ALL
7	ボンバーマン(バトルモード)	LV.9で死亡	PIA-CNT	WIN=8 10′02″
8	ブロックブロック(ビギナー)	76,290	くまプー (狂)	ALL
9	レゾン	513,800	穴埋め君	ALL (連)付
10	サンダーブラスター	入荷待ち	早く入荷してよ	早く早く

モンキーハウス本館 ☆=115

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	227,230	G.M.C. 知恵なき子 G塔	最終面ボス
2	キャプテンコマンドー(フーバー)	169,880	H.K	最終面
3	キャプテンコマンドー(翔)	196,110	H.K	最終面ボス
4	キャプテンコマンドー(キャプテン)	192,870	G.M.C.SPR	最終面ボス
5	F-1グランプリ(Aコース)	6′12″453	G.M.C.HSA	40PTS セナ
6	F-1グランプリ(Bコース)	7′10″930	G.M.C.J.O	40PTS 亜久里
7	F-1グランプリ(Cコース)	7′18″260	G.M.C.R-1	40PTS モレノ
8	F-1グランプリ(Dコース)	7′49″620	G.M.C.みやさん	40PTS 亜久里
9	はちゃめちゃファイター	24,005,020	G.M.C.R-1	2-4 2P側 連付
10	ドリフトアウト	8′26″02	G.M.C.みやさん	54PTS

アメニティシティOZ ☆=23

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,325,500	為吾郎のキーホルダーありますか?	2-6 宇部店
2	SDガンダム	1,461,600	福岡より飛来 (香)FC-タッタカタ²	ALL 宇部店
3	ブロックブロック	79,940	Mr.床屋カマーン 脱サラリーマンKAZ	ALL ノーミス 宇部店
4	ストリートファイターII	1,332,900	シバラク先生	ALLガイル 宇部店
5	スラッシュラリー(1P)	3′06″01	トラック野郎TZR	パリ・ダカール トラック
6	スラッシュラリー(2P)	3′05″45	トラック野郎TZR	パリ・ダカール トラック
7	サンセットライダーズ(2Pバージョン)	490,920	GERY	2-2 コルマーノ
8	キャプテンコマンドー(4Pバージョン)	97,000	SEE	6面ジェネティー 山口店
9	餓狼伝説	375,200	FZ400R HIROKO仕様	クリア ANDY 山口店ロケテスト
10	ストリートファイターII	1,407,300	リー少年だぁ!!	ALL リュウ 南小倉店

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クロスソード	5章ボス	大学目前 AFP-まいちー	ご、ごめん!!
2	ストリートファイターII	1,416,400	IAC-カンス党- DUN-まりあ	リュウ PB×21ALL
3	ストリートファイターII	1,173,900	でぶゴリラの弟 せいじ	ALL ガイル 小学生のくそガキ
4	エイトマン	203,900	すずきだー!! ストIIまりあ君はうまい!	4-4あともうひといき!
5	スラッシュラリー	3′14″26	まつおエロビかえせ(との)byろうら	パリダカモード トラック使用
6	ダライアス	10,000,000+α	再入荷!! 七知、愛してるぜ!!	EX VER (夕)
7	ゼクセクス	1,155,000	DUO買ったぜ	7面へたくそじ○
8	スラッシュラリー	3STAGE	やまだたろうの友達じゃば夫	世界ラリー むずいよ!
9	SDガンダム	だれかやってやー	超むかつくーーーー	かくもんねー
10	キャプテンコマンドー	ハイスコア募集中	クリスマス どこかにている 栗とリス	おろかものいしけん作♡

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,170,600	ZZゆうびん局 ラピタランド	クリアー
2	ストリートファイターII(ケン)	1,299,600	SCI ラピタランド	クリア
3	ストリートファイターII(リュウ)	1,257,900	SCI ラピタランド	クリア
4	ゼクセクス	1,232,000	T.P ラピタランド	ノーマル 2-1
5	ブロックブロック	140,300	市市市 ラピタランド	19面
6	ゼクセクス	1,723,100	EXE	2-4 ノーマル
7	F-1グランプリ	7′47″466	FER	フェラーリ、アレジ22点
8	ドリフトアウト	9′18″381	FER	54点 ランチャラリーチーム
9	ブロックブロック	73,290	上海の人	ビギナーコース ALL
10	スパイダーマン	572,630	NY	ノーマル ALL

ジャスコ川西店プレイランド ☆=7

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(ジェネティ)	52,520	ULTIMATE WARRIOR	R-4ボス
2	キャプテンコマンドー(キャプテン)	48,610	イギー	R-4
3	キャプテンコマンドー(翔)	46,450	ICZER-ε	R-4ボス
4	キャプテンコマンドー(フーバー)	36,520	森下 学	R-3
5	ロボアーミー	45,500	森下 学	R-3
6	ゼクセクス	2,227,800	尼崎のJOY立花最悪! MAT-MIZ	2-4 1up×0あんな店二度と行かない
7	ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	3,158,100	ト部兼好	ALL
8	ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	3,456,400	ト部兼好	ALL
9	出たな!!ツインビー	2,996,100	2-2で即死 S・F	2-3 1周目223万
10				

イーストランドファミリーガーデン ☆=8

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス((連)なし)	1,628,200	あなたも私もぱーんだ TMC-SAN(ふ)	1コイン ハズレ2周目3面 (怒)っ
2	ゼクセクス((連)あり)	2,203,800	フェアレーンによく出る男 TMC-SAN(ふ)	1コイン 中吉 2周目5面 (楽)
3	WWFレッスルフェスト(タッグマッチ・4Pバージョン)	STAGE10	おれの桜島大根を食えっ!TMC-LOG(ら)	ウォリアーとデビアス1コイン
4	スラッシュラリー(パリダカモード)	3′10″52	湯郷温泉でリハビリ中 大佐	カミオン使用 完走 1位
5	ストリートファイターII(ダルシム)	1,345,000	グラIIのブランカで感電 ブラウン管SAN(ふ)	1コインALL 5万×1 のがし
6	クイズ大捜査線(スゴロクモード)	1コインALL	をれのマンボウ弾おくらえ!田中ファーファ	これでおまえもマンボウだ!
7	ナイトストライカー((ほ)(連)付・Sゾーン)	80,392,090	勝ちゃんは福山だよ歩いて行けるよSAN(ふ)	1コインALL(ば)(ぼ)×5残(し)×8
8	SDガンダム((連)あり)	927,400	室内有線でお経流すのやめ!みーんなぱんだ	1コイン ST6 ぼくぼくぼくぼく
9	ドラゴンスピリット(NEWバージョン)	622,480	3年ごしの初クリア! 残っててよかった田中	1コインALL 残×0 ライフ2
10	2020年スーパーベースボール(エキサイティング・リーグ)	勝ち点13点(16-3) 賞金 76,480	発大佐 宛KISAMA ☆ 連絡ヲサレタシ	TM使用vsCD デッドボール多数

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=6

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F-1グランプリ(Aコース)	6′33″567	・・Z	ノーマル 32点
2	F-1グランプリ(イタリア)	2′06″849	AIA	ノーマル
3	F-1グランプリ(サンマリノ)	2′27″218	・・Z	ノーマル
4	サンダークロスII	835,620	道翔	ノーマル(連)無
5	WWFレッスルフェスト(バトルロイヤル)	8人	ヘアーサロンユキ with TATSUYA	ALL ノーマル
6	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,357,300	TAKO・X'91	ノーマル(連)無
7	ザ・シンプソンズ	142,700	WWF by 大仁田	ノーマル
8	リーグボウリング(スコアゲーム)	299	YTS	ノーマル
9	スーパーワールドスタジアム	2-13	YTSだよーん 池久保!	3回コールド ノーマル
10				

ハイスコア通信②―お店&(編)から―

○プレイシティNASA杉本町(大阪)
ストII対戦者募集中!!これからうまくなりたい人、腕に自信のある方はぜひ当店まで。土曜の夕方以降ならOKです。遠征される方TELください。むかえに行きます。by、明けましておめでとうございますNEC㊗&通信欄パクラレ大名㊒

○イーストランドファミリーガーデン(岡山)
サイバリオンでスコアを出される方は係員にタマゴふきをお願いしてください。

○ゲームシティOZ(山口)
OZ本店(小野田店)改装しました。天井が高くなっていかにも広くなったように見える!!OZ全店の中で一番きれいになった小野田店にぜひ御来店ください。

○ビデオゾーン50&ラピタランド(鳥取)
今月はプレゼントコーナーでセガ粋正18インチテーブルにカプコンクイズ4とパネル付完成品を1名に差し上げます。多くの方のプレゼントコーナーへの申し込みお願い致します。

○サブカルチュア(福岡)
今年もオールナイトやります。12月31日～1月1日にかけてです。太宰府天満宮へ参拝したあとにでも来てください。西鉄二日市駅下車すぐです。ひょっとしたらオールナイトストII大会(自費?)をやっているかもしれません。皆様の御来店待ってます。

○サミーハウス(長崎)
冬休みの多数県外からの来店お待ちしています(常連一同)。

○ゲームキャロット住吉(長崎)
年末年始も休まずに営業します!ヨロシクネーン!ウッフン!

○ゲームプラザ(熊本)
大画面ストII入荷。ボディソニック付。

○編集部から。
ハイスコア質問TEL↓水・金のPM6時～8時まで。ただし、1月1・3・15・17日はお休みです。TEL番↓(03)3293-9324、やまかわまで。

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	934	カプコン
3	2	ゼクセクス	561	コナミ
5	3	WWFレッスルフェスト	413	テクノスジャパン/テクモ
ー	4	F-1グランプリ	373	V-システム
2	5	機動戦士SDガンダム	218	バンプレスト
4	5	ザ・キングオブドラゴンズ	218	カプコン
ー	7	キャプテンコマンドー	156	カプコン
7	8	スターブレード	154	ナムコ
8	9	ファイナルラップ2	152	ナムコ
11	9	スーパーワールドスタジアム	152	ナムコ

11位	12位	12位	14位	15位
ボンバーマン 111	はちゃめちゃファイター 106	タンブルポップ 106	スラッシュラリー 96	クラッチヒッター 89

インカム中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	893	カプコン
4	2	WWFレッスルフェスト	459	テクノスジャパン/テクモ
8	3	ゼクセクス	379	コナミ
2	4	機動戦士SDガンダム	318	バンプレスト
ー	5	F-1グランプリ	310	V-システム
6	6	ファイナルラップ2	239	ナムコ
3	7	ザ・キングオブドラゴンズ	234	カプコン
7	8	クラッチヒッター	185	セガ
9	9	スーパーワールドスタジアム	172	ナムコ
10	10	スターブレード	169	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
ボンバーマン 128	スーパーモナコGP 124	キャプテンコマンドー 115	ドリフトアウト 79	GPライダー 72

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル(満点を100点に換算)に基づき、ランキングしています。今回は71店11月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

格闘ブームよ、どこまでも

遊べるゲームWWF

徐々に得点が落ちているストリートファイターII。さすがに発売後半年以上がたち、プレイ時間も長くなってきました。しかし、2位の倍近くの得点をとっているのは相変らずです。

ゼクセクスは都市部ではそれほどすごい人気ではありませんが、学生層を中心に落ち着いた人気を得ています。爆発的な人気という感じではないのですが、やりこめば面白さが出てくるゲーム。今後どこまで人気を保てるでしょうか。

今月大きく躍進したのがWWFレッスルフェスト。学生層を中心に安定したヒットをとばしています。とっつき易く、ある程度遊ばせてくれるゲーム内容が人気を呼んでいるようです。

ビデオシステムのF-1グランプリは、F-1ブームをうまくゲームに生かした作りになっています。F-1マニアならついやってみたくなってしまうところがあります。できればF-1のテーマがもっといい音で出ているとよかったのですが。

機動戦士ガンダム、ザ・キングオブドラゴンズは少し順位を落としつつも、確実にベストテンの一角を占めています。キャラクターアクションゲームが強いという傾向が表れています。

高密度の人気!! キャプテンコマンドー

出回っている数はとても少ないが人気抜群なのが人気7位のキャプテンコマンドー。多人数でプレイしている人も多く、インカムもよいようです。今後、出回ればヒットゲームのかなり上位にきそうです。

スターブレードは安定した高い人気をずっと保っています。もっと出回っていれば上位まちがいなしなのですが。

シューティングの新作、はちゃめちゃファイターはキャラクターの魅力でかなり人気を得ています。これもまだ出回ってないので、来月のヒットゲームではベストテンに入ってくるかもしれません。

正月はキャプテンアメリカ、メタルブラック、サンダーブラスター、ネオジオの餓狼伝説が発売されます。ストIIタイプの餓狼伝説、どこまでストIIに迫れるかが見ものです。



滋賀県　みなみ原亜夕君

サブカルチュア ☆=17

福岡県筑紫野市宮田町581-6黒崎ビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ガイル)	1,659,300	縛に会いに資金集め マスク8号(SHB)	ALL ㊇ 爪×1 W×?
2	ストリートファイターII(ケン)	1,514,300	インスタント食品愛好家 SUR-㊊	ALL ㊇ 爪×0 W×?
3	ストリートファイターII(ブランカ連射付き)	1,571,900	あすぱら倶楽部 ACE-RANKO	ALL P×21 爪×0 W×?
4	ストリートファイターII(ブランカ)	1,498,300	あにまるがーる2 ACE-RANKO	ALL ㊇ 爪×0 W×?
5	ザ・キングオブドラゴンズ(クレリック)	3,242,900	鳥牛蒡がいる Bio	ALL 武器レベル 1
6	スターブレード	1,613,500	Bit	ALL 連付き
7	ブロックブロック(ビギナー)	68,340	DEATH MASTER YOS	ALL
8	スラッシュラリー(パリダカ部門)	3′11″36	まだまだのびるおやぢ(TAM)	ALL オフロードバイク
9	サンダークロスII	6,479,270	INOICK ROBO-COP	7-6 連付き
10	ゼクセクス	2,048,700	INDICK ROBO-COP	2-4

ゲームインプラザオリンピアン ☆=17

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,276,900	NEI NIGHT	IC ALL
2	ストリートファイターII(リュウ)	1,379,300	NML	IC ALL×Ⓟ ツメ×1
3	ストリートファイターII	1,376,700	S.A	IC ALL
4	ゼクセクス	2,776,200	A・F・L-ELF	IC 2周目の7面
5	タンブルポップ	1,177,000	BUI	ICALL
6	はちゃめちゃファイター	4,937,360	ペー	IC4面
7	ブロックブロック(ノーマル)	222,250	JAM	IC ST25
8	チャリオット	3,848,700	VENOM	ICALL残4 点かせナシ
9	ザ・キングオブドラゴンズ	1,809,900	コブリナ	ICALL ウィザード使用
10	タンブルポップ	1,146,000	清水	IC ALL 残3

PLAY-HOUSEアスカ ☆=3

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レゾン	209,100	OGA-OWA	S-4
2	ボンバーマン	ノーマル 522,200 バトル L-8	Mr-AGM Mr-YUKI	S-4-3
3	D.D.クルー	305	IPA-KN	S-5(エフエフ)
4	ロボコップ2	756,000	Mr-TKO	S-4(1設)
5	エイトマン	94,300	IPA-KN	S-3-2
6	コットン	2,446,590	OGA-OWA	2周ALL
7	ストリートファイターII	1,469,800	OGA-OWA	ALL(リュウ)
8	ギャロップ	441,500	Mr-CIA	S-5
9	WWFレッスルフェスト	S-6	Mr-KH	(タッグ)
10	ウイニングラン'91	AT3′01″566 MT2′59″199	IPA-MN IPA-MN	ALL ALL

サミーハウス ☆=1

長崎県島原市白土町1033-6 ☎(0957)62-4547

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	1,763,100	今から……かナ? ACA-YS	ミディアム 2-3
2	ゼクセクス	1,751,900	就職決定!! ACA-T・M・S	2-3 ミディアム
3	SDガンダム	615,550	タリアできん!! ACA-YS	ノーマル 5面ボス
4	サンダードラゴン	4,269,000	SUR-C-BOLT-VIC	ノーマル ㊝ 8面 ㊟無
5	ドンプル	13,634,240	キラ少し、SUR-MIR	ノーマル 29面
6	チャリオット	3,897,700	久々のPlay!! ACA-YS	ノーマル ALL 残8
7	クライムファイターズ2	131	全然やらない。ただの穴埋めにしかすぎん!!	ノーマル 1周目EXTRA
8	出たな!!ツインビー	2,472,250	今から本番!!㊣㊠㊫㊤ ACA-M・K	ノーマル 2-2
9	ジョイジョイキッド	187,000	やるものないし。これしかない………MIR	ノーマル 5-6
10	サンダークロスII	2,559,190	㊟無はつらいョ…… ACA-YS	3-4 難度3.

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	996,500	道向 祐二	高1年生
2	ボンバーマン	20,400	松本 美則	1-4 高1年生
3	スラッシュラリー	34点	森 健二	中2年生
4	ボンバーマン	32,000	橋本 孝志	よびこう 4面
5	F-1グランプリ	32,310	神谷 賢宏	1位 中2年生
6	ゼクセクス	1,890,400	小西 利典	インカム悪い! 不作だ!
7	雷電	479,060	柴田 忠治	高1年生
8	F-1グランプリ	33,000	畑瀬 誠一郎	中2年生 2位
9	ストリートファイターII	387,000	小笹 秀二	中1年生 4面
10	ストリートファイターII	688,800	山元 嘉広	中2年生

てあたりしだいゲームリスト

11月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
スラッシュラリー	アルファ電子/エス・エヌ・ケイ	4－2	レース	11月8日	ダカールの海を目指せ!栄光のウイニングランは君のものだ!!
餓狼伝説 一宿命の闘い一	エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	11月25日	テリー・アンディ・ジョーの命を賭けた闘いが今始まる…
キャプテンコマンドー	カプコン	8－2	アクション	11月13日	CPシステム第17弾 4人同時プレイ専用筐体
サンセットライダーズ	コナミ	8－2	アクション	11月12日	こいつはやばいぜ! 死にたくなかったら走れ!
麻雀黄金の牌	ダイナックス	KB	麻雀	11月8日	
タンブルポップ	データイースト	8－2	アクション	11月	悪者たちを掃除機で吸い込んでしまうニュータイプアクション。
LDクイズ第3弾 もう答えずにはいられない	日本物産	0－4	クイズ	11月	LDクイズも3作目!さらに難しくなった?H絵クイズもあるよ。
熱血グランプリギャル	日本物産	KB	麻雀	11月	タイトルだけで体のある部分が熱くなった君!正確だ!! 新しい麻雀ゲームの方向性を日物が示す!
F-1グランプリ	ビデオシステム	8－2	レース	11月	'91年のF-1グランプリのデータを忠実に再現!
はちゃめちゃファイター	NMK/テクモ	8－2	シューティング	11月	コミカルタッチの横シュー。かわいいかわうその戦闘機でGO!GO!

12月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
サンダーブラスター	アイレム	8－2	シューティング	12月18日	撃てば撃つほどパワーアップ!何度でも使えるサンダーボール!
バカ殿様麻雀漫遊記	モノリス/エス・エヌ・ケイ	4－4	麻雀	未定	麻雀相手を求めて旅をするバカ殿様痛快世直し道中記。
サッカープロール	エス・エヌ・ケイ	8－2	スポーツ	未定	サッカーだって格闘だ!選手は全部ロボットの近未来スポーツ登場。
ミューテーションネイション	エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	未定	俺たちのスラムを返せ!変わり果てた故郷で怒りの拳がさく裂する。
マジカルクリスタルズ	カネコ	8－2	アクション	未定	4つのワールドへ行き、クリスタルに閉じ込められた妖精を救え!
Bラップボーイズ	カネコ	8－2	アクション	未定	続々新作発売予定! 1992年のカネコはこれまでとは違います。
64番街	ジャレコ	8－2	アクション	未定	もうちょっと待ってちょんまげ。
F-1エキゾーストノート	セガ		ドライブ	未定	GPライダーでおなじみのなめらかなグラフィック。2人通信筐体。
プリルラ	タイトー	8－2	アクション	12月	
メタルブラック	タイトー	8－2	シューティング	未定	ニューロンを集めてショットのレベルをあげろ!
ゴークス	東亜プラン/タイトー	RWS-1	アクション	未定	東亜製ブロック崩し。同時プレイ可能、パドルを前後に動かせるぞ。
ターミネーター2	ミッドウェー/タイトー		ガンシューティング	未定	日本を感動の渦に巻き込んだT2がガンシューティングになった!
クイズTV・合衆国、Q&Q	ダイナックス	0－4	クイズ	未定	TV番組をヒントに作成したクイズゲーム。
麻雀東洋の神秘	ダイナックス	KB	麻雀	12月	本場中国の麻雀ルール採用。より役も増えた中国式麻雀。
キャプテンアメリカアンド ジ・アベンジャーズ	データイースト	8－2	アクション	12月	アメコミのヒーロー"アベンジャーズ"が大活躍。
ウルフファング	データイースト	8－2	シューティング	未定	パーツを組み替え、自分だけの強力ロボで戦え!
ソルバルウ	ナムコ		3Dシューティング	未定	ゼビウスの記憶が熱く甦る!
タンクフォース	ナムコ	4－1	シューティング	未定	戦略的タンクシューティングバトル!
スティールガンナー2	ナムコ		ガンシューティング	未定	スティールガンナーファンのための続編だ!
シュトラール	UPL	8－2	シューティング	未定	またしても一風変わったシューティング登場!装備選択可能。

先月号でサンダーブラスターのメーカー名が「コナミ」になっていました。「アイレム」の誤りです。アイレムさん、ごめんなさい。

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,403,100	FJI(元PON)	リュウ　ALL パーフェクト
2	ストリートファイターII	1,355,500	FJI(元PON)	ケン　ALL パーフェクト
3	ストリートファイターII	1,325,100	魔覇羅邪…M.J…やっと…。	E・本田 ツメ×1
4	ストリートファイターII	1,305,500	CAC(無理礼拝)	春麗
5	スターブレード	1,287,100	KEN	
6	ギャロップ	383,600	AKD　イエイ!! 実はモモ	E
7	サンダークロスII	2,056,160	SSG　参上!!	3-4
8	ザ・キングオブドラゴンズ	3,180,900	TMB　12月8日にREMオレと勝負だ。	ウィザード レベル22
9	WWFレッスルフェスト	バトルロイヤル クリア	TMB　ショルダースルー命。	
10	スパイダーマン	494,810	FJI	ALL スパイダーマン

ゲームプラザ　☆=140

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗(連)なし)	1,622,100	青春握りめし ぺんぺん草ICE	爪×4　D×42 点効率わるし
2	ストリートファイターII (E・本田(連)付)	1,631,300	ガイルでガード足払い WGFC-UMA	爪×4　D×41 ガイルのがし
3	ストリートファイターII (ガイル(連)付)	1,817,200	R.5でリュウ殺したっす。(怒)　GO.D(ま)	バルログのがし D×34　爪×1
4	ストリートファイターII (ダルシム(連)付)	1,511,500	青春握りめし青春握りめし青春握りめし、(ま)	爪×3　D×34
5	タンブルポップ	1,146,500	永パ発見!?　とほほ～ しま田☆イ助	E×5　ALL
6	スターブレード	1,384,300	C.Mひげぴん	1クレ　ALL 連なし
7	ゼクセクス	2周目7面	MIJ弟 Y☆MAC	
8	パロディウスだ!	2周目10面	竹	ツインビー マニュアル
9	テトリス	LINE468	青春握りめし WGFC-馬	全消しなし 400前半目指せ
10			ヨガフレフレイムに、人生かける。RAT	ダルシムやるなら ヨガフレフレイム

神宮前キャロットハウス　☆=5

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザハウス　☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,370,500	MGF-NORI-P!!	2周目6面 連(連)
2	はちゃめちゃファイター (1P)	8,439,510	MGF-Zin	5面　連(連)
3	ロボアーミー (1P)	45,000	MGF-Zin	3面
4	ロボアーミー (2Pトータル)	64,800	MGF-DSII レンタマン!	4面
5	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	1,898,800	NAKARIN	ALL
6	スターブレード	410,000	ヤツは何者だ!DSII 声:(大)ハム	(連)無
7	F-1グランプリ (ITALY)	2′09″375	MGF-KOB 紅いハヤテ!	ALL　1位 セナ
8	F-1グランプリ (PORTUGAL)	3′19″837	あばしり一家　永井豪 (レンタル)	ALL　1位 なかじま
9	F-1グランプリ (Dコース)	8′50″126	MGF-KOB	ALL　あぐり ポイント20
10	F-1グランプリ (Aコース)	6′40″688	寿五郎ショウ 下品な一家　江口	ALL　プロスト ポイント22

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店　☆=3

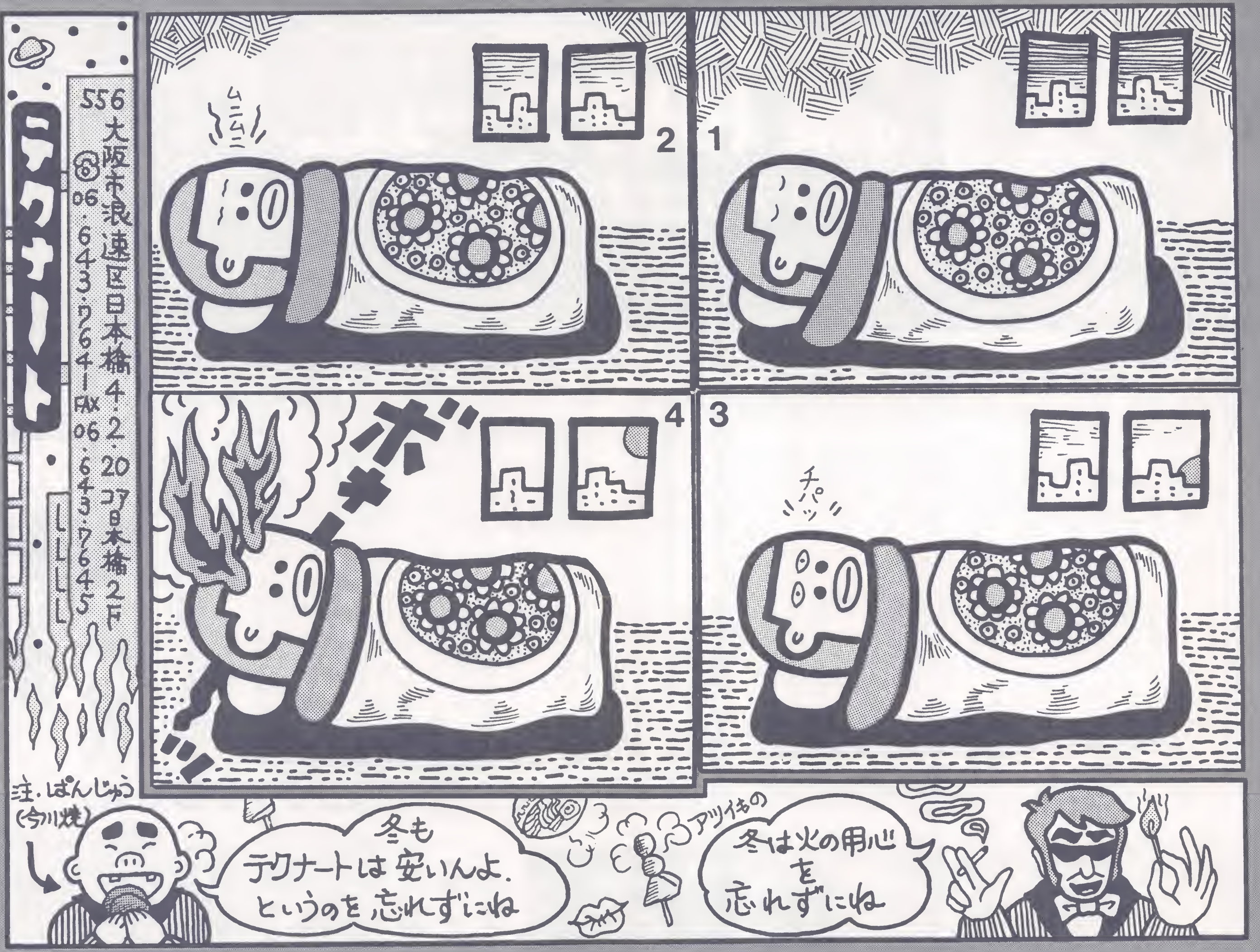
宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル　☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (E・本田)	1,446,500	ARIEL	P:22　爪:1 D:7　(連)
2	ストリートファイターII (ダルシム)	1,325,000	ARIEL	P:21　爪:3 D:1　(連)
3	スパイダーマン (ブラックキャット)	538,260	XYZ	ALL
4	ガンフォース	2,161,900	URD	ALL　残:1 (連)
5	コットン	1,852,260	JAN	2コイン　(連) 12面中ボス
6	宇宙戦艦ゴモラ	543,600	URD	8面　(連)
7	アフターバーナーII	HIT=1251	あふてい	ALL　久々に PLAY
8	ゼクセクス	1,962,200	TLS-ベテルギウス　(宮)	2-6
9	デスブレイド (ゴーレム)	645,300	やみわだ　(宮)	ALL
10	ゲイングランド	30,511,515	しょうちゃん　(宮)	ALL　ノーマル 150秒設定

ゲームピアチャンス国分店　☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37　☎(0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,534,000	FWII'92-NAT^2(死)	工場出荷設定 2-7　1up×1
2	サンセットライダーズ (ボブ)	257,020	F1グランプリもう出たんですね。うちの	工場出荷設定 STAGE-4
3	ドンブル	3,499,110	店には入らへんよー。(ひ)さんがんばっていま	ノーマル　R-11 すか?
4	クロスソード	残りGOLD24,410	SPLASH DARK-RIP	1C 7章LAST
5	ウルトラマン	560,360	名前がわからないので名無しの超戦士だよ!	ノーマル1C ALL
6	雷電	1,360,920	HNR&EEM ☆やっほー☆	ノーマル 1-7　2P同時
7	GPライダー (MT)	3′04″30	CYBER-YAS	TOTAL TIME
8	ストリートファイターII (ブランカ)	1,382,100	CYBER-YAS	ALL　P×20 DKO×1
9	ストリートファイターII (E・本田)	1,434,900	CYBER-YAS	ALL(八) DKO×1
10	ストリートファイターII (ガイル)	1,558,900	ABA=T.S だよ～ん	ALL P×21　ツメ×3



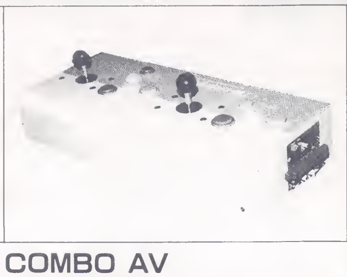


※12月29日〜1月5日は休業いたします。



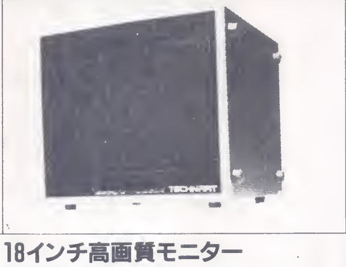
コントロールBOX KIC'S－91

連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームはBOX上部にあります。
ヘッドフォン端子付き、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。6ボタンゲーム対応は3000円アップになります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。¥35,000
Bタイプ：RGB入力のあるモニター(200ライン15KHz)が使えます。¥29,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥38,000



COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタンゲーム対応は5000円アップになります。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥29,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥36,000



18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz 24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥80,000



NEO－GEOシステム

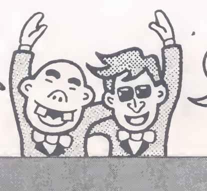
高品位なグラフィック サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大 縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)¥48,800 ゲームカセット¥13,800から ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで！



通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

ゲーメスト

3月号 No.69

次号は1月30日発売!!
特集 格闘ゲーム至上主義!

キャプテンコマンドー・ストIIニューバージョン
餓狼伝説・アラビアン ファイト・WWF

論

「論」の難しさ

この論のコーナーでは、毎月私こと石井ぜんじの個人的な意見をひたすら書かせてもらってきました。かなりいいたい放題書いてきましたが、このコーナーについてのご意見などを寄せていただければうれしいです。

論のコーナーの一つの欠点として、文章量が少ないということがあります。毎月これ以上の文章量で論を展開するのは難しいこともあります。しかし、このため表現にかなり気を遣い過ぎることは確かです。

例えば文章量が少ないため、どうしても論点を絞らなければいけません。それによって、片寄った意見のように思われるのではないかといつも気になります。

ゲーム内容を題材にすれば、グラフィックその他とゲーム性、この2つがしっかりしていないとなかなかヒットゲームになりません。しかしできるだけ突っこんで論じるために、グラフィックのみ、ゲーム性のみで論じることがあります。

1つの論だけ読むと、見かけだけでゲームをやるゲーマーとも、ゲーム性しか考えていないマニアともとれるかもしれません。どちらか片方で大ヒットするゲーム(例えばテトリス)などもありますが、たいていは〝バランス〟が重要になります。

今後の「論」のために

相手の立場に立つ

プレイヤー、オペレーターの関係でいえば、プレイヤーは面白くて燃えられればよいし、オペレーターは基本的にもうからなければ商売になりません。しかし、今私は、プレイヤーの立場にいます。メーカー、オペレーターになかなかプレイヤーの声は届きません。そのため、ほとんどの場合、あえて私はプレイヤーの立場に立つことにしています。

前にも述べたとおり、もちろん売れなければオペレーターにとってそのゲームは価値がありません。今ではUFOキャッチャーやメダルゲームのほうがインカムが上がるというゲームセンターも多いはずです。

ここで言えることは、やはりバランスです。プレイヤーは面白く燃えられるゲームが欲しいし、オペレーターはもうけたい。この2つの目的を同時に満足させるようにいろいろなバランスをとっていかなければなりません。プレイヤーもオペレーターも、どちらが欠けても業界は成り立たないのですから。

自分の立場を考え、相手の立場を考えて、再び自分の立場に戻る。今後もさまざまな意見に耳を傾けてがんばっていきたいと思います。

(ぜんじ)



●今月の常識一言。掲載された住所から電話番号を調べて、いきなり電話したりするのはバツ。絶対にやめましょう。
☆12月9日はRIOのライブで日仏会館へ。これを書いている今は、当然未来の話。早く行きたいけど、しなけゃいけない仕事の予定が詰まってるので、時間には早く進んでほしくないんだ。
☆それにしても最近、体の調子が良くない。やっぱり不摂生が祟ってるのかなあ。(睡眠不足で口内炎の日々のAPAPA)



今月の陰の努力

⬅賞金100万円!のドハデなゲーメスト大賞の裏側では、地味な肉体労働がくり広げられていた。いとをかし……。



●新声社出版の「大学入試センター試験“学力に関係ない英語”」で僕がカットを描いてます。今年、国公立受ける人はぜひ買ってね。僕の絵が好きっ…て人がもしいたらよろしく。ついでに表紙を描かれている川内氏の絵はグーぜんすよ。

話は変わりますが、弟がNEO・GEOを買ったんですよ。んーしょうがないねえアイツは…といいつつも戦国伝承とエイトマンを買う予定を組んでしまった。

実はASOIIも欲しい…。(古葉一郎)



●富山「オレンジハット」の皆様、大阪のMII様、岐阜の○沢様、+その他、知り合いの方々、一足お先に「明けましておめでとうございます」。

さて、ナムコの「ソルバルウ」が非常におもしろい!この手の筐体ゲームには手をつけなかった私だが、キャロットで出会ったその日にサイフから1万円がすっ飛んでいく勢い。でもソル探しやスペシャルフラッグのために今日も私は立ち向かうのだ。(水島屋T.J.)



●コミックモーニングで連載している、「ゴールデンラッキー」という奇怪な4コマをご存じか。こいつは私が愛読している数少ないマンガのひとつなのだが(あと一冊は寄生獣)、先日渋谷にエンゲキを見に行ったらその作者がポスターを書いているではないかー。思わず買ってしまったのはいうまでもないが、かなりきてるぞこれは。朝部屋で目を覚ますといきなりうわーってかんじ。夢から覚めたら悪夢が待ってるという。(栗原桃郎)



●先月号のキャプテンコマンドーで、レイアウトミスのため文が一部ワープしているところがありました。色校の段階で全部直したんですけど、なぜか直ってないという…。本当にすみませんでした。

で、キャプコマといえば今は1コイン最終面ボスで、いつもプレッシャーに負けっぱなしです。やり方は見えてきたのに、こう、ねえ(笑)。

(ちょっと早いけど、あけましておめでとうございます FRS-N.O)

表紙の裏をとれ

みなさんの予想どおり大賞はストIIがとりました。

ベストグラフィックのノミネートに、クロスブレイズが出たときは、もしかしたらとか思ったんですが、とれませんでした。好きなのに…。

身内でやってるテーブル・トークもとどこおりがち、少しさみしいざんす。

ではカエルの王様亭で会いましょう。

藤原ひさし

ひとこと

待ってー、もう

先月号の「マスコット・キャラクター係」のハガキを見て驚愕した人、ごめんなさい。実は、単なるタコミスで(印刷所の、です)、その前の月のハガキがそのまま印刷されてしまったのです。送りたくても送れなかった人、官製ハガキを使ってくれた人、本当にごめんなさい!

今月号には、ちゃんとしたハガキを付けたので思う存分描いてください。

(SAT)

GAMEST ゲーメスト 2月号

■平成4年2月1日発行 第7巻2号通巻68号
■編集人 高橋己代子
■発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
■印 刷 凸版印刷

◆編 集
石井ぜんじ 山河悠理 C・C 栗原桃郎
じーぶー N・O ずるずる T・J APAPA
YOU・A 遠藤ちゃら子 塩原利康 C・LAN
HIR 古葉美一 植村伴北 藤原ひさし
えび もも みんく・いるか かる 渡辺裕美子
内山利栄 猿渡雅史 西原雅子 佐藤孔建
萩原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画 (有)ミルコンズ

頑張ったぜコーナー

KONAMI

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング GAM シリーズ



たった一枚のCDが、ゲームミュージックの歴史を変える……

THE SOUND OF XEXEX

ゼクセクス

◀オリジナル・ゲーム・サントラ(全29曲)▶ ◀おまけ(全2曲)▶
◀アレンジ・バージョン(全4曲)▶
Battle cry-All Hands to Station!(タイトルデモBGM) Happy Daymare(6ステージBGM1〈ワープ前〉)
Breeze(1ステージBGM) Time To Party Hearty!!(スタッフロールBGM)

シューティングシーンに新たなる伝説を創り上げた「ゼクセクス」。その未知なるパワーはゲームミュージック界にも異変を起こした。CD級のクオリティスペックを持つ新音源が奏でる未体験スペースファンタジーがいま、君の部屋に蘇る。

演奏:コナミ矩形波倶楽部

CD KICA-7508 税込¥2,800

1.21発売

ゲームの裏までよく見える

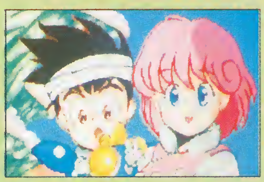
驚異のグラフィックが炸裂する
ゼクセクス
1.21



AMショー発表以来、爆発的な人気を誇るシューティングゲーム「ゼクセクス」が早くもビデオで登場!全ステージの完全攻略や2周目のハイライト・シーンなどなど、これを見ずしてシューティングは語れない。

税込¥6,500 VHS KIVE-15

人気キャラクターが総・出・演
出たな!!ツインビー
1.21



ファン待望の「出たな!!ツインビー」オリジナルビデオがついに登場。メローラ姫が、ツインビーが、みーんなまとめて君の部屋にやってくる!

税込¥6,000 VHS KIVE-16

キング GAV シリーズ

アルティメット ビデオ・パーティ 開催

★当日1/21発売の「ゼクセクス」「出たな!ツインビー」のビデオを上映いたします。御来場の方には、すてきなプレゼントがあります。是非きて下さいネ!

北海道▶札幌1.19(日)13:00~ YES SAPPORO(ビジュアルPLAZA 4F)
問:キングレコード札幌支店 011-261-3651

東　北▶仙台1.19(日)13:00~ サイトー楽器2F(仙台市青葉区)
問:キングレコード仙台支店 022-263-2258

関　東▶東京1.18(土)13:00~ 1.19(日)13:00~ (株)新声社 (ゲ)屋(内神田)
問:キングレコード東京支店 03-3944-3211

中　部▶名古屋1.18(土)15:00~ 三菱電機ショールームAV「TALK」(大名古屋ビル連絡地下街)
問:キングレコード名古屋支店 052-251-8691

中　国▶広島1.19(日)14:00~ アニメイト呉音響堂
問:キングレコード広島支店 082-228-6781

九　州▶福岡1.15(水)13:00~ 三菱ソシオテックプラザ(天神イムズビル5F)
問:キングレコード福岡支店 092-751-4331

対ボス徹底攻略

キャプテンコマンドー

キャプテンファイヤーですべてを燃やしまくれ!

石井ぜんじ



キャプテンコマンドーは、なんといってもボスが強い。2面ボス、シュトルムJr.にあいかわらず負けてしまう人も多いだろう。そこで、新たなボスの攻略パターンとステージ5〜6の攻略法を紹介しよう。

今回の使用キャラはキャプテンコマンドーだ。キャプテンファイヤー、斜めダッシュキックを駆使して6面ノーミスクリアを目指そう。

ボス攻略だ!

STAGE 1 ドルグ

適当にやっていてもノーミスで行けることもあるし、たまに死んでしまうこともある。しかし、確実にノーミスでいくには、あるセオリーがある。

それは、ドルグを常に画面の右においておくことだ。やられるパターンはドルグにくらうか、ドルグと戦っているときに武器でやられるかの2つのパターンが多い。

そこで、ドルグを常に右におき、左にジャンプしてきたら右に投げてしまう。そして、ザコは左から出てくるのでつかんで全部ドルグに投げつけてしまう。

特に銃を持ったザコやランチャーを持ったザコには要注意。警戒してできるだけ早めに倒してしまおう。

ドルグに対する攻撃にこだわらず、常に敵を右にまとめようとするのがコツだ。ドルグは投げつけをガードできないので一番確実な攻撃方法ともいえるだろう。



左から出てくるヤツをちぎっては投げ、ちぎっては投げつける。

STAGE 2 シュトルムJr.

キャプテンコマンドーの場合、ほかのキャラよりうまく行けばとても楽な方法がある。それはファイヤーはめと呼ばれるものだ(ヨガはめではない)。

ファイヤーはめは、連続してキャプテンファイヤーで焼いてしまう技だ。なんでもいいから、まず1回キャプテンファイヤーでシュトルムを焼く。そうしたら、燃えている最中にすぐ後ろに下がる。そして、シュトルムが起き上がりざまにまたキャプテンファイヤーで焼やすのだ。



まず1回キャプテンファイヤーで焼く。



少し下がって、起き上がるところをダッシュする。このくらい下がる。

1度燃やした後、いったん後ろに下がるのがコツ。シュトルムの近くにいると、起き上がりジャンプで逃げられてしまう。

また起き上がりざまにちょうどファイヤーが当たるようにうまいタイミングで火を出さなければいけない。シュトルムが焼かれて、倒れる音がした瞬間にダッシュするといいだろう。

さて、それでは全体的なボスとの戦い方を説明しよう。まずシュトルムのところまで来たら、画面上のほうにあるドラム缶をキャプテンファイヤーで燃やそう。すると運がよければいっしょにシュトルムも燃える。

とにかくシュトルムを燃やしにかかり、ファイヤーはめにもちこむ。しばらくしてシュトルムの体力が減るとマービンが左側から出てくるのでここからが勝負だ。

マービンが出てくるとなかなかパターンにはまりにくい。いくつかやり方があるので臨機応変に戦おう。

まず、じゃまなマービンだけをかたづけてしまう方法がある。ひたすらパンチでボウパンチで粘っていると、ボウガンでマービンを倒してくれる。最初にやってくるマービンは4人の中の1人。



ガンの連射を耐え、マービンが全員やられるまで待つのだ。たまにボウガンでやられることがあるがこれはしょうがない。しかし、ドロップキックだけはくらわないように。必殺技などでよけよう。
また、確実にとびげりでダメージを与えてもいい。威力は弱いが、シュトルムの起き上がりざまを狙えば連続して入る。
キャプテンファイヤーはマービンにやられやすいので、絶対に安全と思った場合のみ使おう。



STAGE 3 ヤマト

先月載せたパターンよりはるかに楽に倒せるようになった（パターンの進化?）ので紹介しよう。
ムサシはキャプテンファイヤーをガードすることはない。必ず決まる。
スタートしたらすぐ右へダッシュしてキャプテンファイヤー。するとムサシは景気よく燃えてくれる。次にすかさず上に歩いて下からヤマトをつかみ、ガンガン投げを決めておく。
このとき、ヤマトが動いてつかみにくかったらなぐり倒す（これを軸ずらしなぐりと命名する）。
さて、そのあとはムサシとヤマトをまとめて、三角げりで少しずつ体力を減らす。これは基本だ。このとき、ムサシだけが先に来たらキャプテンファイヤーで燃やしておくと早くムサシが倒せる。
ヤマト1人になったら、真下から近づき軸ずらしなぐりをする。三角蹴りより大きなダメージを与えられるので速い。
そして、重要なのは次にヤマトが忍者を出してくるタイミングだ。ヤマトは、ゲージが濃い緑色になって少しダメージを与えると白く光りジャンプする。このときに忍者を出してくるのだ。
実はこのとき、ヤマトを着地と同時につかむことができる。ゲージが緑色になったら心構えをしておき、ヤマトが白く光ってジャンプしたらつかみに行こう。
忍者が出てきたら、できるだけ忍者を先に倒そう。ヤマトは三角蹴りで追い払う。ここで、忍者を全部倒せたり、うまく片側にまとまったらヤマトを軸ずらしなぐりする。すると、再びヤマトは白く光ってジャンプし忍者を出すが、このときもできるだけつかんで投げる。そしてもう1回軸ずらしなぐりをすれば終わりだ。
そのほか、ヤマトが垂直ジャンプすると着地と同時に刀を振り回してくるぞ。すぐ必殺技を使うかダッシュで逃げよう。



三角蹴りを自由自在にできると楽だ。ヤマトをひきつけすぎないように。



つかんで投げる。パンチになってしまってもよい。



忍者を出すときにつかめる。余裕があったら2回蹴って投げ。



下から近づきパンチ連打。レバーはヤマトを追いかける方向に入れるとよい。

STAGE 4 ボスモンスター

先月はモンスターが出てきたところに立ってナイフ連打と書いたが、この方法はダメージが少ないうえにたまにくらうのでよろしくない。
ここは、モンスターが着地と同時に真下から上に歩いてつかみ、パンチ2発から投げが入るのだ。これはオイシイぞ。
あとは、必ず入る技というものがない。しかたないので斜めダッシュキックを連続で入れる。これでできるだけ体



あまり近い位置からダッシュすると危険。でも放っておくともっと危険。どんどん蹴る。



いきなりつかんでガンガン投げ。ここからすぐにナナメダッシュキックに移る。

力を減らそう。モンスターが立ち上がった直後に入れるようにすると連続で入りやすい。少しでも危なくなったら必殺技で逃げよう。

モンスターが光ったらドラム缶を転送してくる。こうしたらしめたもの。必殺技を使って全部ドラム缶を割り、中から出てきた食べ物や武器を取ろう。コインやハガーが出てきたら怒れ！

どんなに体力が乏しくても、ドラム缶から天丼が出れば一発で回復だ。また、武器はトンカチが最も使えるが、使い方に注意。一回なぐったら、少し後ろに下がってまたなぐるのだ。連続して同じ位置でなぐると張り手をくらうぞ。

追いつめられたら必殺技で逃げよう。

このボスはドラム缶がくるか来ないかで難しさが大きく変わる。粘り強く戦おう。

なぐったりつかみに行くと、必ずといっていいほど張り手をくらう。この攻撃はスクリューパイルドライバー並みに減るので絶対に無理はよそう。



ハンマーが一番使える。威力バツグンだ。



必殺技で確実に全部のドラム缶を割る。ドラム缶に当たるとかなりのダメージ。

STAGE攻略
SEAPORT～AQUARIUM

STAGE 5 SEAPORT

このステージはほかのステージと違ってボーナスステージに近い。他のステージより速く終わるし難度も高くないので落ち着いてプレイしよう。

SCENE 1

ジェットボートに乗った忍者が多数出現する。できるだけ倒して点数を稼ごう。全部で60人いるはずだ。

一番注意しなければいけないのが緑の忍者、サスケだ。正面からなぐりにいくと、画面の一番前でもないかぎり刀で斬られる。サスケに対しては上下から近づいてなぐるようにしよう。



正面からなぐりにいくとバッサリ斬られ、点数も損する。

さて、スタートしたら武器を載せたジェットボートが流れてくるから、まずマシンガンをとろう。マシンガンをうまく利用してできるだけ忍者を倒す。

その後はなぐっても必殺技を使ってもいいからとにかく忍者を倒す。途中で天丼が出るから多少体力が減っても問題ない。

忍者以外に出てくる立て看板はなぐっていればほとんど問題なく壊せる。2枚重なっているところは跳び蹴りでたたき壊すのが楽だろう。また、画面の一番下が看板に当たらなくなっているので利用してもいい。

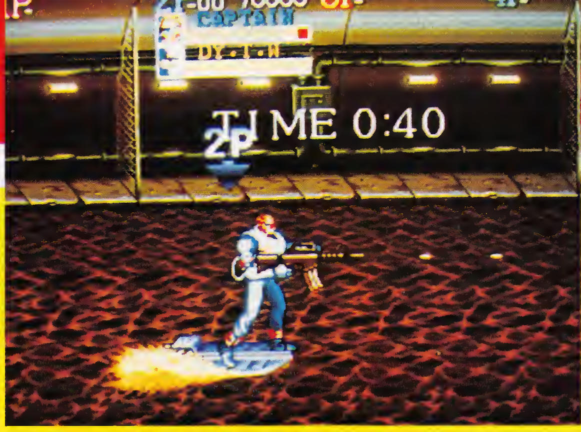
天丼を取ったら必殺技はあ



ここが板に当たらない場所だよ～ん。



天丼を逃すと命の危機。絶対食え！



レバーを右に、ボタンは攻撃ボタン連打。

まり使わず、サスケをくらわないように上下から近づいてなぐって体力を温存しよう。最後に武器が乗っているジェットボートが来るが、マシンガンを取ると次のシーンが楽になる。

SCENE 2 Dr. T・WATER

このシーンは全然体力がなくても、ほぼ確実にクリアできるというパターンがある。何も考えず、パターン通りで毎回大丈夫なのだ。

まず、前のシーンから持って来たマシンガンを射ちながらレバーを右に入れ、一番前まで進む。攻撃ボタンは常に連打だ。

一番前に出たら今度はレバーを下に入れ、手前に進む。自分が右下隅にくるまでレバーを下に入れるのだ。この間マシンガンは射ちっ放し（つまりボタン連打）。

画面右下隅に行ったら、あとはボタン連打しているだけでいい。Dr. T・WATERは右下隅ではまってしまい、マシンガンを使い切ったあとはパンチがぼこぼこ入るだろう。これで天丼を食い忘れたせっかちな君も楽勝。

ちなみに、前半のシーンではジェネティが50人以上、ほかのキャラは40人以上忍者を倒せれば合格点。忍者は全部で60人だ。



あとはなぐりまくるのみ。



レバーは下に、攻撃ボタン連打。

STAGE 6 AQUARIUM（水族館）

SCENE 1

水族館の中の狭い通路の中で敵がウヨウヨ出てくる。画面の奥のほうでジャンプすると、低い天井に頭をぶつけてしまうのに気をつけよう。

スタートすると、ウーキー、エディといったザコのほか、キャロル（電気女）とマーディアが出現する。敵をどちらにまとめてもいいが、必ず一方に投げてまとめてみよう。


キャロルが落ちてきた瞬間につかんで投げとばす。あとはダッシュキック、ファイヤーをうまく使おう。

右にまとめる場合は、上から落ちてくる!?キャロルを着地でつかみ右に投げとばす。どの敵でも1人倒すとマンホールからランチャーを持ったディックが出現。ディックには常に注意し、投げ＋キャプテンファイヤーなどですぐ倒してしまおう。ランチャーはもう一人出てくるので2人とも確実に倒すこと。大女マーディアはダッシュキックなどでとりあえずふっとばしておく。

左にまとめる場合は、一気にスクロールさせ、右にいる敵を左に投げつけ、画面外に敵を追いやる。敵にやられにくいがスクロールさせすぎて新たな敵が出現しやすい。

初めに出現した敵を全部倒したら右に進むと、左からフリーズロボットがダッシュしてくる。そのほか、キャロル2人、ランチャーを持ったディックが出現する。



フリーズロボットのダッシュはランチャーでくいとめる。マンホールから出るランチャー野郎に注意。

私のパターンでは前半からランチャーを持ってきて、フリーズロボットにまず一発使う。その後、さらに左側から出現するザコやキャロルにランチャーをぶち当て、右上のマンホールから出現するランチャーディックをつかむ。

ランチャーを持ったディックをつかんでガンガン投げをしてさらに残りの一発をぶつけるとディックは死亡。その後はフリーズロボットに注意して戦えば大丈夫だろう。

SCENE 2

新たな強敵、Z（ズィー）が出現する。ツメ伸ばし攻撃はとても強いので注意しよう。

すぐに天丼が出るので、ここで体力が少なくても大丈夫。しかしすぐ取るのではなくて、ドアから出てきたウーキーを右に投げとばしてからにしよ


ツメには絶対当たらないように。三角蹴りもかなり使える。

う。ドアの手前にいればすぐつかめる。

初めはウーキーとエディというザコとZだけ。ダッシュキックを多用してZをふっとばしておき、そのスキにザコを始末する。三角蹴りも有効。

Zに対しては、ツメが怖いので正面から近づいてはいけない。遠くからキャプテンファイヤーや、ナナメダッシュキック、投げ、起き上がりを連続技（パンチ）などで攻めよう。

少しスクロールさせると再び敵が出現。スクロールさせすぎてしまうと、最初の敵とここの敵が重なりハマる。



マービンが1人入っているだけでずっと怖くなる。

ここでは、Zとマービン、ウーキーなどが出現する。ナナメダッシュキックを有効に使いつつ、マービンに注意して倒していこう。マービンが近くにいるときにキャプテンファイヤーをうつことだけはやめたほうがいい。ここからは体力が回復しないので油断は命とりだ。

Zを2つ倒したら、ダッシュして一気に進む。ザコの出てくるドアを越え、シャチの先のドアの所まで行く。ドアまで進んだら左へ向いて出てくるザコをなぐり、すぐに右に歩いて画面外のザコをなぐりまくる。

ここにはランチャーを持ったディックが2人いるので、優先して倒す。また、ランチャーをうっかりひろってしまうとザコにやられやすい。パンチが出せないから近くの敵に弱いのだ。注意しよう。

ボスにはランチャーを持っていってもいかなくてもいい。



ランチャーを持っていると至近距離のザコにとても弱い。

シュトルム＆ドラッグ

なんと6面のボスは2面ボスが2人。さんざん苦しめられた2面ボスが2人なんてもうどうしようもないと思ってしまうが、そんなことはない。はまればノーミス楽勝でクリアできてしまう。

スタートが肝心だ。奥のほうから少しずつ斜め下に降りるようにして少しずつ画面を動かし、ボス2人を出現させる。そうしたらボスにぎりぎりパンチが当たる位置に離れてパンチでなぐりつづける。

ランチャーを持っていたら、ボスが出た瞬間に密着してランチャーを3連打。ボスは2人とも燃えるから、その間に位置を合わせてパンチを連打する。

2人のボスはずっと同じ場所ではまりつづけ、このまま勝ててしまう。ボスが左側にジャンプしてしまって失敗する場合は密着しすぎている証拠。できるだけ離れるのがコツだ。

途中でマービンが出てきたらお尻が熱いが、画面の中央にいればぎりぎり火に当たらないはず。このころにはボスの体力はほとんどないはずだ。

そのあとZが出てくるが、ツメを伸ばされたら必殺技を使うか上下に少しずらしてよける。

こうなればとても楽なのだが、パターンが崩れることも考えられる。こんなときはファイヤーはめに持ちこむ、右端でパンチ連打で耐える、一番奥（上の方）で耐えるの3つの方法が考えられる。どちらにしても、2つに分かれてしまった場合は回転ドロップキックに注意。必殺技を使ってもいいからこれだけはくらってはいけない。

今回の攻略、STAGE6までは全て吐き出したつもりだ。キャプテンコマンドーならノーミス6面クリアは十分可能。残るは宿敵ドッペルゲンガー、ジェノサイドのみ。来月は2人プレイ、翔、フーバーの攻略も載せるつもりなのでよろしく。



パンチが当たるギリギリの距離に離れる。はまればこれでばっちり。



ボスが出てきたと思ったらランチャーを撃ちまくる。



地形を利用して奥のほうで戦う。Zもあまりやってこない。

最終回 すーぱーりあるまーじゃんたいむす SRM TIMES

M…ミキ　K…カスミ　S…ショウ子
Ma…愛菜　Y…悠　Ka…香織

S　やー、早いモンでもう最終回ですか。
M　ホント。1年なんてアッと言う間だね。
K　今日はフルメンバーでお送りいたします♡
Ma 〜〜〜〜〜〜。
K　…愛菜ちゃん、どうしたの?
Ma 愛菜のお誕生日の回が抜けてるんですぅ。
M　あー、あたしの時も抜けてたよ。
Ka 愛菜の時はAMショーの特集だったから…。
S　でも　ミキの時は一体どーして…?
Y　忘れられちゃったんじゃないの?
M　なんてよお?ブンスカ。
K　そだそだ!そういえば…。
M　無理やり話題を変えようとしてない…?
K　してない、してない。ほら、読者の皆さんが一番気にしてるコトを言っとかないと!あのね、ホントはこの連載やってる間にPⅣがでてるハズだったんだけど…。
Y　ゲームどころかCDもまだ出てないよ!
S　CDは今年、春か夏までには出るそうだし、ゲームのほうも順調に進行してるとか、いないとか…。
Y　どっちなんだぁぁぁ!
M　まあまあ…、だいじょうぶだって!
Ka それでは、最後はみんなでご挨拶しましょ♡
Y　え?もうおしまい?
Ma 早いなー。
M　行くよ、せーの…

バイバーイ、またね♡



異国情緒ただようバイオレンス格闘ゲーム!! ArabianFight アラビアン　ファイト

それは…衝撃だった

そのとき、俺は夕日を見て、思わず涙してしまった。なんて美しいんだろう。そうだ、俺は闘いのあとのこの一瞬がたまらなく好きだったんだ。

「ウォ〜〜〜〜」

船上にこだまするシンドバッドの叫びに人々は耳をすました。「やってくれるぜ」。

これからはアラビアだ!

格闘ゲームといえば、ニューヨーク、ロサンゼルスでのストリートファイトなどをまず思い出すのが普通だろう。しかし、今や時代はアラビアに向かっているのだ。燃えたぎる太陽を背にうけての格闘。これこそ真の格闘家の醍醐味といえるのではないか。ジメジメした街とはおさらばだぜ。

素晴らしい映像を供給する最高峰のシステム

さて、このアラビアンファイト、4人同時プレイ可の格闘ゲームなのだが、なんとシステム32なのである。グラフィックの美しさには息をのむこと請け合いだ。256色を使って描かれたアニメ画調の絵は「究極」と呼んでさしつかえない。

ホレボレするぜ!この動き😊

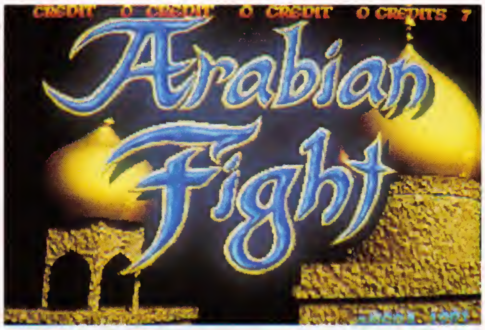
写真を見てもらえば1発でわかってもらえると思うが、キャラがでかいのだ。当然のこと、動きはスムーズ&多彩。時おり見せるズームアップ画はシステム32の偉大さをひしひしと感じさせてくれる。

私がシンドバッドです

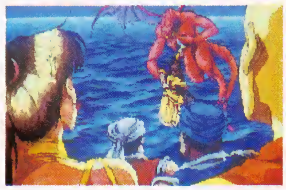
では、ヒーローであるシンドバッド君を紹介しておこう。

シンドバッド　どうも、シンドバッドです。私の特技は動きが素早いことと、分身の魔法を使えることです。趣味は宝物集めです。好きな食べ物はミートスパゲティです。それと、夕日を見ると、ついつい叫んでしまうのがクセです。よろしく

(馬田鹿夫)

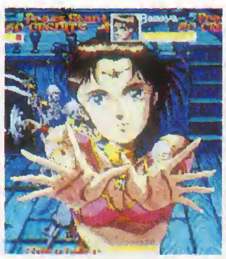


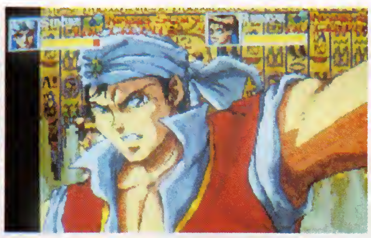
静けさの中に感じられる闘いの香り…君はこのタイトル画面に何を見るか…。

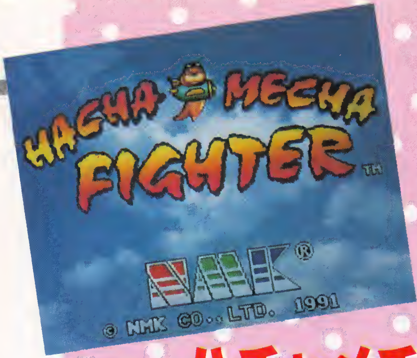

大海原で妙な奴とコンタクトしてしまったぞ。


怪しげな技がデロデロデロ…。


君!この瞳を信じて行くのだァー。


おいっ!待てよ、このアマ〜、何だよその手は、なめたまねしてんじゃね〜ぞ。


彼こそ勇者にふさわしい人材だ。



可愛いキャラと
楽しい音楽！
君がやらねば
誰がやるぅ!!

ハチャメチャファイター
HACHA MECHA FIGHTER

© NMK

by 水島屋 T.J.

誰でも遊べる親切設計が盛り沢山。プレイヤーの腕に合わせてくれる難易自動調整機能もついているぞぉ!!

すとーりー

深く考えちゃあいけない…このゲームは何もかもが許されるハチャメチャワールドが広がっているのだ。なすがままにかわうそを、つちぶたを操ってしまおう！



つ、つちぶたさん…。

そおさほおほお

ある日、遊園地で北の地方のうさぎがわるさをするようになったので、村の代表のかわうそとつちぶたが海の幸、山の幸を持ってやっつけにいくことになりました。

オーソドックスな横スクロールシューティングですね、8方向レバーと2ボタンで操作します。SHOT1でプレイヤーから通常の弾が発射され、SHOT2で「びっぐ」という無敵攻撃ができます。パロディウスだ！の緑ベルをいつでも使える、という感じですね。

あいてむ

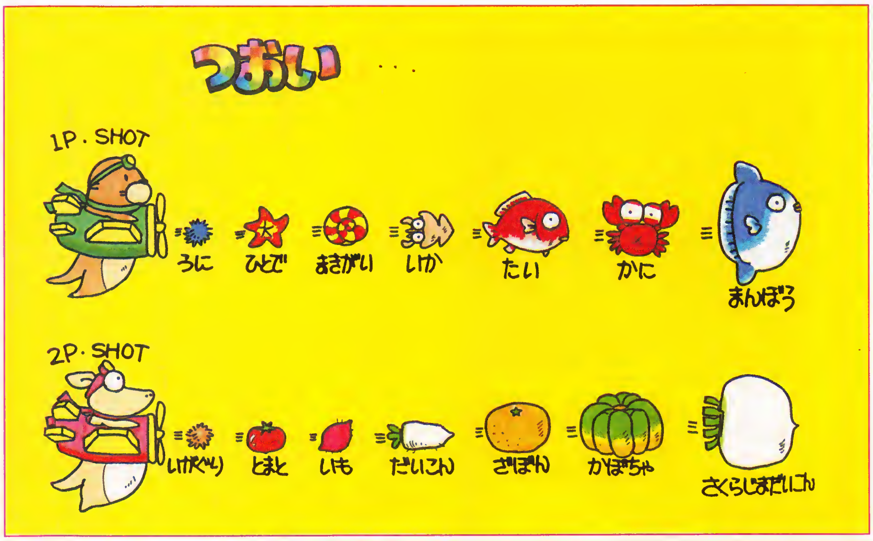
アイテムは4種類登場します。よい子は声を大きく出して取りましょうね。

○**つおい**…自機のショットがより強力に（7段階）
○**おぷしょん**…ちびが4つまでつく
○**びっぐ**…びっぐが使える回数が1回分増える
○**すぺしゃるつおい**…コンティニューのときのみ現れるフルパワーアイテム!!

これがッ つおいだッ!!

NMKのおえかき専門の方に、イラストを描いていただきました。ショットパワーが上がるにつれ、変わっていくグラフィックを存分に堪能してください。

と、まあ基本的なところはこんなとこかな。このほか、ボスなどで点数かせぎをしてねばってたりすると、どんどん難度を上げてくるとか、いたる所で点数が入るなどマニアックな要素も多いよ！





1面ボス、ぶた・爆撃機東京ぼんたーず。



栗さん絶賛のかえる・風船爆弾。うひーっ。

NEW GAME WASSHOI
ニューゲームワッショイ

アラビアンファイト
ハチャメチャファイター
シュトラール
ソルバルウ





エ、エテ公…今こそ恨み晴らさん。

おぷしょんでちびを増やせ！

ここだけのお・は・な・し

これは取材のときにつちぶたさんのちびおぷしょんCさん（5歳、仮名）から聞いた話なんですがね…。

TJ…ほのぼのしたゲームですねえ、フルーツもいっぱいでるし…。

ちび…えっ、フルーツ食べてるんですか？

TJ…つちぶた親分も人使い荒いみたいですね…。

ちび…ちび目そろそろ、画面右端に出されたり、地上走らされたり大変ですよ。あっ、これ、ここだけの話ですよ。

TJ…へいへい、…にゃー！

という訳です。えっ、何が言いたいんだって？いやいや。普通にプレイすればいいんですってば、にゃー！

今回は、こんなとこですね。来月号では、キャラクターとか、攻略などを載せていくかもしれないので、お楽しみにね。





あ！弱点は機体だ、集中弾は誘導しよう。



らっこ潜水艦はらっこをいぢめてあげよう。



ちび共よ、点数を稼ぐのだぞよ。



性懲りもなくここにも…。



びっぐだ！ヒゲもなびくぞ。



本当は十二支全部あったとか…。

怒濤の如き不況の波！労働者たちの暴動！



鋼鉄要塞 STRAHL シュトラール

もうすぐ発売！

12月号で紹介した、UPLの横スクロールシューティングのシュトラール。年内には発売ということなので、ショーのときより少しくわしく紹介しよう。

頭を使って重量配分

武器はメインガン、サブガン、ボムの3種。これらの武器はそれぞれ重さが設定されていて、自機はその決められた重量内で（クリアごとに増える）装備しなければならない。メインガンを最強で後の武器を最弱でいくとか、全部均一な武器でいくなど、プレイヤーに任されることになるのだ。ただし、重い武器ならなんでも強いとは限らないぞ。

搭載重量値は、面クリアごとに上昇し、クリアボーナス、ボムストックボーナスなどが上昇の要素に深くかかわってくることも覚えておこう。

…で、使いわけは？

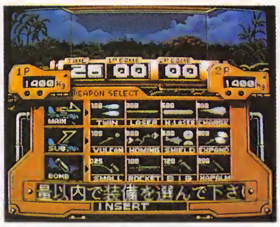
メインガンはAボタン、サブガンはAボタンを押してる間中フルオート。Bボタンはボムボタンだ。

また、サブガンは武器の方向を8方向に変えられ、Aボタンを押したままBボタンを押せばOK。

だから、ボムを落とすときはAボタンを押しちゃだめ。

全6面打倒シュトラール！

全部で6ステージ、謎めいた（？）ボスの名前がわかったので紹介しよう。



これが問題の重量配分だ！

1面 アルバイテントゥルム
2面 シックザールフォイア
3面 ゲハルトヘーヴェン
4面 ヴァール
5面 マーゲン・クレープス
6面 シュトラール

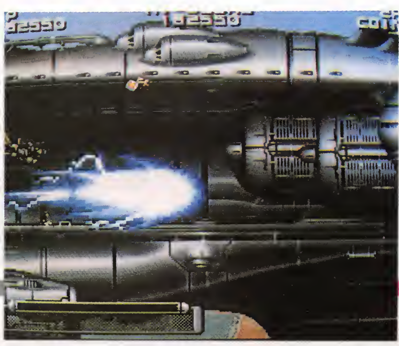
いつも斬新なアイデアで驚かせてくれるUPL。今回も独特のセンスで仕上げられているぞ。



最初のうちは簡単だが…。



見た目ほど難しくはないぞ。



実は、中央の装置に自機が吸いこまれている。



注目度No.1！ようやく登場

90年のAMショーでは、ものすごい人の行列をつくったソルバルウ。


これがマイシップだ。

91年のAMショーでようやく発売バージョンが登場。ムービングしないほうの筐体は、完成度も高く、評価でき


3Dで見るゼビウスの世界は、また新しい世界をつくりだしているね。

ゼビウス伝説、今、よみがえる！

SOLVALOU

時代の最先端、CGにより、ゼビウスがよみがえった。CGの使用により、3Dでのプレイが可能になった。

るものだ。なんといっても、乗り込む感じに加え、コックピット感もうまく出している。さすがナムコと思えたね。

ゲームのほうも、ゲームとしての展開が参考出展のころに比べ格段にアップしている。

もとにゼビウスというものがあるが、うまくその世界をくずさず、作りあげている。

CGで新しい世界を体験

CGを使ったゲームは、最近いっぱい出てきている。

特にナムコからはよく出ていて、ウイニングランシリーズ、スターブレード（数は少ないけど多いほうだよね）と人気の高いものが多い。それだけレベルの高いものであるといえる。

このソルバルウ、CGものとしては、明るいものに仕上がった。なんともシミュレーションもの要素があるので地味っぽくなりがちなんだけど、これの場合は、違うようだ。なんか妙だねえ。

その辺で、新しいCGのゲームを体験できるのではないかな。

本格的な操作系

ここまで大型なら、もう操作系はね、しっかりしていないといけない。

もちろんこのソルバルウ、この問題をかるくクリア。

操縦桿による操作でゲームを展開するのだ。

攻撃は、操縦桿についていて、押すことにより攻撃が可能だ。

ある程度強制進行によるゲーム展開になるが、先に進むにはやはりパイロットの能力に左右されるぞ。


スピード感もうまく色を変えて出している。



なかなか派手な形の敵がいるもんだ。


地上絵だ。うーむ、いいねえ。


下から見ると…こんな感じだ。


どんどん先へ進む、内部への入り口。


狭い空間でのバトルもまた感じが違っていいねえ。



NEO-GEO NEW LINE-UP



FATAL FURY

餓狼伝説
宿命の闘い□

サウスタウンでは、年に一度、「キング・オブ・ファイターズ」が開催される。世界各国から選ばれた格闘家たちが一堂に会するのだ。

だが、キング・オブ・ファイターズは、あらかじめ筋書きが用意されたショーであった。この大会の主催者であるギース・ハワードが、私腹を肥やすために用意した、単なる見せ物でしかないのだ。

ギースは、サウスタウンの影の実力者である。もともと一介のストリート・ファイターだった彼は、強力なコネクションを利用して、現在の地位を築き上げた。ドラッグ、ギャンブル、そして暴力といった悪事を尽くし、街の人々を苦しめている張本人である。議会、警察は買収され、彼のなすがままとなっていた。

その街に2人の男、テリーとアンディが、姿を現した。

10年前、ストリート・ファイトのチャンプ、ジェフ・ボガードが、暴漢に襲われ絶命した。誰もがこの事件をギースの仕業だとわかっていたが、彼に手錠がかかることはなかった。金の力で揉み消されたのだ。ジェフは、ギースの野望を打ち砕くことのできる、唯一の人間だったのかもしれない。この時、ジェフには2人の子供がいた。テリーとアンディという名の兄弟は、ジェフの子ではない。赤ん坊のころ、ジェフに拾われ、育てられてきたのだ。2人の存在はギースに気づかれることはなかった。2人は街を離れ、それぞれ違う道を進んだ。

それから10年。ギースを葬るために、テリーとアンディがサウスタウンに戻ってきたのだ。

今まさに、宿命のゴングが鳴り響く。



3人の中から選択するのだ。

▼▼▼本格的格闘アクションの登場だ！

ついに出たぞ！NEO・GEOから格闘ゲームの登場だ。では、大まかなルールから見ていこう。

まず、3人のキャラの中から、プレイヤーを1人選ぶ。そして、最初のエリアを決めて、闘いに突入。

試合は、90秒の3セット勝負、先に2セット先取したほうの勝ち。そして1エリアから7エリアまでの7人を倒し、8エリアの「ギース・ハワード」をやっつけることが目的である。途中、3カ所、ボーナスエリアが用意されている。

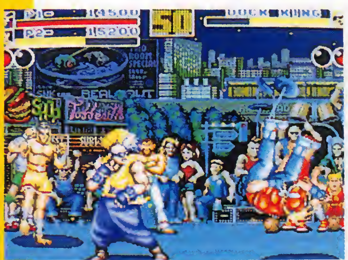


エリア・セレクト。これによって進行が変わる。

▼▼操作を覚えて闘いに挑め！

操作系は、8方向レバーに、3ボタン。まずは、レバーの説明から。

レバーを右、左に入れることでそれぞれ右移動、左移動である。斜めを含めたレバー上で、ジャンプ（斜めジャンプ）。下、および斜め下で、しゃがみ、である。横と斜め下に関しては、敵と逆方向に入れることによってガードになる。レバーに関しては、すっかりおなじみの方法だ。



モヒカン「ダック・キング」。ヘッドスピンアタックに気をつけろ！



ストリート・ファイターの影の立役者、ギャラリーもノリノリ。



ボーナスエリアのアームレスリング。さあ、Aボタン連打だ!!

次はボタンだ。左からAボタンで「パンチ」。Bボタンで「キック」。Cボタンで「投げ」。Dボタンは使わない。

そして、これまたおなじみになっている、レバー操作＋ボタンで必殺技が出せるのだ。例えば、テリーの場合は、レバーを↓、↘、→と動かすのとほぼ同時にパンチ（A）ボタンで「パワーウェーブ」という技が出せる。同じ操作でアンディの場合は「昇龍弾」という技が出るのだ。

このほか、レバーを進行方向に入れてCボタンで「投げ技」になる。

また、このゲームの特徴として、奥行きというのがある。ときどき、敵が背景の奥へ逃げることがあるがこのときはレバーかボタンで自分も追うことができるのだ。モヒカン男「ダック・キング」はヘッドスピニングアタックの直後、必らずといっていいほど奥へ逃げる。自分の体力と敵の体力を考えた上で追うかどうか決めるといいだろう。ただし自分からは奥行きを変えることはできない。

2人同時プレイの場合、最初は2人で協力して敵に立ち向かい、エリアをクリアしたあと対戦プレイになる。そして、その試合の勝者が次のエリアに進み、闘いを続けることができるのである。

今回は、基本的なルールと操作方法を紹介したわけだが、どうだったかな?格闘ゲームがはやっているので、すんなりとけこめると思うぞ。自分に合ったキャラクターを選び、ギース・ハワードをやっつけるのだ!!

ランパート

RAMPART

FC版登場！

アーケード版では、中世のヨーロッパでの戦いだけだったが、ＦＣ版では、メルヘン、ファンタジー、戦国時代、現代戦と４つの舞台と戦闘に変化し、一層楽しめるものになったぞ。

４つの世界から選べるのだ

アーケードでは、中世の戦いという世界だったが、ファミコンになって、楽しめる世界がふえ、４つとなった。

その４つとは

①現代戦「ランパート演習」（練習シナリオ）

②童話「赤ずきんちゃん」がモデルのメルヘンシナリオ「赤ずきんちゃんとタムくん」

③北欧神話がモデルのファンタジーシナリオ「ドラゴンマスターズ」

④織田信長がモデルの戦国武将シナリオ「覇王への道」である。

①は、ランパート演習で、全７面からできていて、その７面は、どこからでも始めることができる。





練習シナリオということからわかるように、マッカーサー教官のアドバイスをよく聞いて基本を身につけていく。

②は、全５面で、一番やさしいもの。悪いオオカミやお化けなどから赤ずきんちゃんを守るもの。無事におばあちゃんのところまで着ければクリアとなる。

③は、全７面で中級難度のシナリオ。復活した暗黒竜ニドヘグを退治するため立ち上がった勇者リーグの物語である。ニドヘグを倒すとクリアだ。

④は、全７面で、一番難しいもの。天下統一の野望に燃える信長が諸大名を倒し、京都へ突き進む物語である。信長が京都に着けばクリア。



２Ｐが面白いのだ

やはり家庭用ということでアーケードと比べるとやさしい。

１人プレイでは、ある程度やるとコツがつかめるので、そのコツさえつかめばかなり楽に展開することができる。

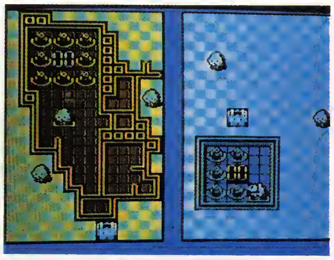
さて、このゲームには２人プレイのモードもある。

これがいいのだ。

いかに相手を苦しめるか、これが最大のポイント。

徹底的に壊すよりは、部分的に、ポツン、ポツンと穴をつくっていくほうがいい。

小さい穴をうめるブロックというのはあまり出ないからねえ。



ゲームはこう進行する

まず１P、２Pを選ぶ。

すると４つのシナリオが出て、そのうちから１つのシナリオを選ぶ。

これでゲームスタート。

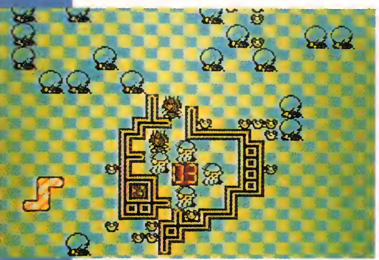
まず説明があったあと、自分の場所を決め、砲台の位置を決めると戦闘開始！

一定時間内にどれだけ敵を倒せるかがポイント。

戦闘が終わると、順に出るブロックでどんどん修復するモードになる。一定時間内に城を囲めないとＧＡＭＥ ＯＶＥＲとなる。

クリアをするためにはどうするか。

目標点数をオーバーするか、敵を全滅するかである。





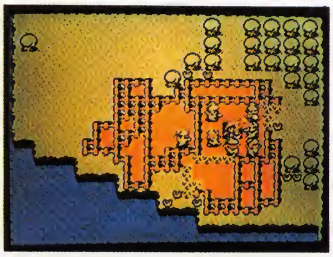


しかし、全ステージが終了する前にその条件をクリアしなければならないので、けっこうきついのである。

エディットモードで面白く！

細かい設定を変えることができる。

これによって力の差をなくすこともできるし、戦闘の展開（スピード）を変えることもできるのだ。



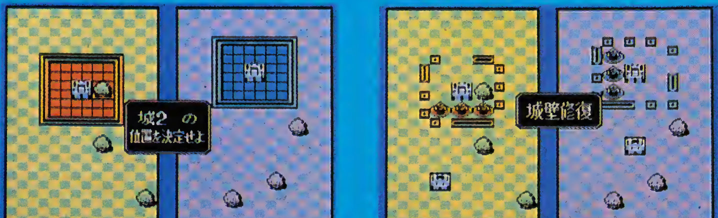
※おわび

先月号のインフォメーションにて、このランパートのソフトがSFC版にてとありましたが、FC版というのが正しいので、ここで訂正いたします。大変申しわけありませんでした。（担当者）





サーモグラフィ＝温度を測定し、数値レベルを色で表示する機械。赤くなるほど温度が高く、青くなるほど温度が低いことを表す。上の二人はファミコンソフトの「ランパート」をプレイしているが、そろそろ平静を保てなくなり始めている。サーモグラフィで見ると、こんなに体温が上昇しているのが分かる。冬だというのにヒトをこんなにアツクする「ランパート」、ただモノではない。





好評発売中

ファミコン用ソフト
定価5,800円（税別）

コナミ株式会社
東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

第9回 彩色コンクール 成人部門 受賞者発表

選者 野村流紋(るもん)

忘れたころにやって来る(笑)彩色コンクール。今回は第9回のワルキューレ最後の発表です。

ところで、忘れてる人、忘れようとしている人もいるかとは思いますが、実はこののちさらに、№40の「香澄ちゃん」と№51の「愛菜ちゃん」の発表も時を待ってます。私が知らぬ間に募集されていたという、いわく付きのこの2つは、最終選考がまだなので、バックナンバーを引っくり返して彩色して送ると、恐るべきことに掲載される可能性が残ってます。

「そういえば送ったけど、今さら載ると恥ずかしくってのたうちまわるはめになるから、お願い載せないで」という人は連絡ください。優先的に載るかもしれません。

コーナー応援のお便りがあると、今後の発表が早くできるし、さらに次の募集もできますので、ぜひ応援のお便りくださいね。キャラクターのリクエストも受け付けてます。カラーイラストとはちょっと違う観点で選考されるこのコーナー、絵が描けないから……と諦めていた人も、けっこう狙い目だと思います。

それでは、第9回彩色コンクール、ゆっくりご鑑賞ください。

ご案内は「どーして私のコーナーはすぐ不定期になっちゃうの」と泣くことしきりの野村流紋でした。

銀賞



真野以久子さん(大阪府)
評 「何かすごく平凡なイラストになってしまいました」とのことですが、十分にあなたらしいと思います。ねえ、みなさん?

金賞



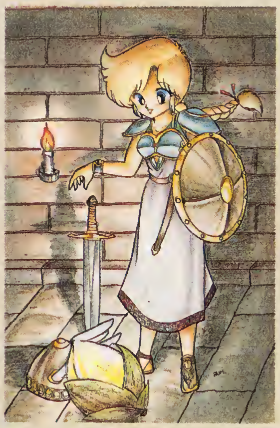
ちょっぱあ卍君(北海道)
評 久々に見るこの異常な世界はどうです? 真似できないセンスは貴重で、大事にすべきものですが、正直言って私は怖いです。

入選



牙怒火(きえぬい)君(福岡県)
評 何だかよく分からないけど、選考時に作品を並べてみると、不思議に目を引くのでした。みなさんはどうですか?

入選



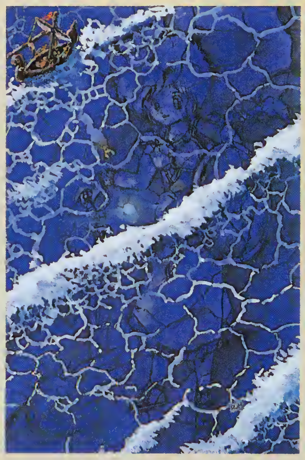
里山涼さん(新潟県)
評 ライティングによる質感を出す試みがいいです。ろうそくの明かりとのかねあい、などの細かいところが、次のステップですね。

銅賞



田中真一君(福岡県)
評 「NG編」と題しての作品。剣のパースが狂ってるのは、実はこういう心づもりがあったからですが、乗ってくれた人は……。

銅賞



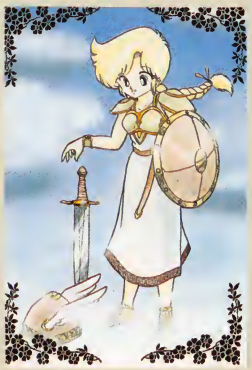
UPP君(北海道)
評 一見手抜きのようで、実は結構手間と技術がいる彩色。でも、苦し紛れでしょ、UPP君。しかし珍しいものは載りやすいのです。

佳作



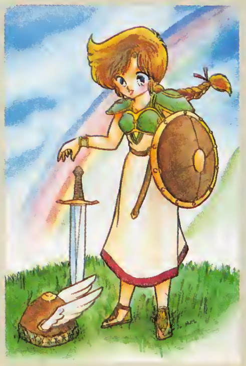
中澤賢史君(熊本県)
評 何を見せようとするか、というポイントが絞りきれていないところが、全体のインパクトを下げているのではないでしょうか。

佳作



若杉雄二陽君(埼玉県)
評 雲の質感やテクニックには脱帽です。しかし、肝心のワルキューレがぱっとしないのが、全体の魅力を損なっていると思います。

佳作



森田弘美さん(東京都)
評 草原、山、虹などのモチーフ選びは良いと思います。しかし、全体のバランスが、魅力を削いでいるような気がします。

佳作



波七さん(福岡県)
評 ありがちなアイデアですが、悪くありません。しかし少しパワー不足なので、もう少し、見る人を巻き込むものが欲しいですね。

マージャン・クエストVIDEO.LD緊急発売の謎に迫る！！

ポリスポ

人面怪物（モンスター）撮影（とら）わる!?!

〔見たなァ第3号〕

東京ポリスター
1月25日発売
LD：PSLX-1019
ビデオ：PSVX-1019
各¥3,800（税込定価）

東京ポリスターレコード社
邦楽制作：03-5721-3213
邦楽宣伝：03-5721-3212
営　　業：03-5721-3215

東京本社：〒150東京都渋谷区恵比寿南2-14-6



幾度となく日本全土を震えあがらせてきた恐怖の「人面怪物」ではあるが、その目撃例のほとんどが「見間違い」、「企画物」、「ウケ狙い」などに属する物が大半を占めるのが現実でありその存在を実証する決め手となる物は残念ながら無きに等しい。

だが我々「インチキ大好き」ポリスポ取材班はついに「人面怪物」の撮影に成功したという驚くべきフィルムを入手する事ができた。

今なぜこの様な重大な映像が「公」になったのかについては、情報提供者の生命にも関わる問題とあって公表する事は差し控えるが、一説には「国家レベルの組織」あるいは「未知なる知的文明」が介在しているとも言われている。

ショック！人面怪物は一匹ではなかった!?

しかも怪物は一匹のみならず「獣、花、悪魔、鳥、不定形物体」など多種にわたっている事も判明。やはり事態は我々のレベルを超えた所で進行していると見るべきであろう。

なべやかんもびっくり！
鎧武者はコクシーの替え玉だった!?

事件に関して極めて密接に関わっていると目される「雀魔王コクシー」であるが、万が一に備えて替え玉を用意してあったという事もこの映像は明らかにしている。しかも、この鎧武者の他にも替え玉は存在しているという目撃談も一部麻雀ゲーマーの間ではささやかれている。

何はともあれ、この「人面怪物」に関するすべての謎は一月二十五日発売のビデオ＆レーザーディスク「マージャンクエスト」にて余す所なく解き明かされるであろう。発売を待て！



限定オマケがほしい人は㋘屋にチェックを入れろ!!

「ある目的」とは!?
ANO-SHIMIZU突然の「オマメ宣言」
新（ニュー）ジャケット製作は絶望的か

またもや事件に深く関与しているとウワサされる、「S」氏であるが「ある目的のために今回は"オマメ"に専念する。」という謎のコメントを残し、現在もその消息は不明である。

かつてないハイレベル作家陣!!
他団体選手参加の可能性も!?

しかし今回の「勇気をもって、真実を追求する。」というポリスターの姿勢に、各界の有力者が多数賛同、発売に向けて協力の意を示して下さった。

一体先生方はどのような"技"を披露して下さるのであろうか!?それは当日自分の目で確かめるしか我々に残された道は無いようである。

これはス・ゴ・イ！お年玉特典

その1
キャラクターカード（封入）
（ビデオとLDはイラストがちがうヨ！）

その2
抽選で10名にガレージ・フィギアをプレゼント！
（商品についている応募券を貼ってハガキを送ってネ）

勇気ある著名人の方々

- 「ドラゴンハーフ」の見田竜介先生
- 「マジック・ディスティニー」のおぎしまちあき先生
- 諸事情により本名は明かせません。だがしかし！…NORIRIN
- 「プロジェクトA子」の西島克彦先生
- 「バトルスキンパニック」のきむらひでふみ先生
- 「ラティス」の牧野竜一先生
- 「RUSHシリーズ」の新田真子先生
- ※おまめ ANO-SHIMIZU

※おまめ-関東地方に伝わる差別用語で同じレベルに達していない者にたいして使われる。


サンダーブラスター
THUNDER BLASTER™
撃てば撃つほどパワーアップする新システム搭載により、爽快倍増！
パワーをためれば使用回数無制限に使う事が出来る、新型兵器サンダーボール！
ハイパーなグラフィックで迫る7つの戦場と言う名の地獄を、デュアルスクランブルで突き進め!!
2人同時プレイ、途中参加可能!!
敵は地球、未来の人類。
好評発売中
©1991 IREM CORP.

SCITRON PONY CANYON

METAL BLACK

新たな衝撃！

タイトーの最新シューティング「メタルブラック」が早くも1500シリーズに登場。
オリジナル完全収録。さらにゲームオリジナル音をマルチレコーディングしたZUNTATA MIXを収録！
ゲーム企画者、作曲者による解説書、メタルブラック楽譜「Take off(Opening)」、「Born to be free (Round1)」付き。

G.S.M. 1500 SERIES
METALBLACK/TAITO
メタルブラック/タイトー

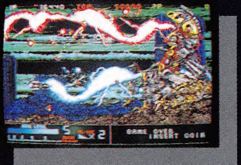
METAL BLACK

CD 1.21 ON SALE

初回特典 CDサイズ カラーステッカー

CD:PCCB-00079
¥1,500(税込)

TAITO



©TAITO CORP. 1991



STREET FIGHTER II

終わりなき興奮！

「ストII」ゲームビデオ第2弾がLDで遂に登場！
今回は、ゲーメスト天才プレイヤー集団がゲームプレー、連続技はもちろんのこと、思わず笑っちゃう珍プレーや手に汗握る対戦プレーもバッチリ収録。
さらにキャラクター大好きファンのために全キャラライラストや㊙データをナレーション入りで紹介。

STREET FIGHTER II™

ストリートファイターII
～場外乱闘編～

CAPCOM

LD 1.21 ON SALE

LD:PCLP-00271
¥5,800(税込)

VIDEO NOW ON SALE

VHS:PCVP-10718
¥6,800(税込)



ストリートファイターII ラインナップ

ゲーメスト大賞 ベストアルバム賞 ありがとう！

CD NOW ON SALE

STREET FIGHTERII ~IMAGE ALBUM~ -G.S.M. CAPCOM-/ALFH LYRA
CD:PCCB-00075 ¥2,500(税込)

STREET FIGHTERII—G.S.M. CAPCOM 4—/ALFH LYRA
CD:PCCB-00056 2枚組:¥3,500(税込)

VIDEO&LD NOW ON SALE

STREET FIGHTERII—G.L.V. SERIES—
60分/カラー/HiFiステレオ
VHS:PCVP-10589 ¥5,800(税込)
LD:PCLP-00243 ¥4,900(税込)

STREET FIGHTERII
スーパーファミコン化決定！

サイトロン・テレホン・インフォメーション 東京03-3236-4000

F-1 GP

F-1 GRAND PRIX 1991

甦る感動！

最先端の立体音響テクノロジー"ヴァーチャル・オーディオ"による大迫力のF1エグゾーストサウンドがあなたの頭の中を駆け抜ける！
'91鈴鹿GPの興奮を疑似体験できる、驚異の70分。
各コーナー解説・全車種別収録

ヴァーチャルオーディオ
VIRTUAL AUDIO F-1 GP THE EXHAUST SOUND

初回特典 スーパーピクチャーCD

CD:PCCH-00015
¥2,800(税込)

CD 1.21 ON SALE



カプコンのゲームをプレーしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGCカードを差し上げます。(住所・氏名・年令・職業・電話番号もお忘れなく)


マッド ドッグ マックリー
Mad Dog McCree™
©AMERICAN LASER GAMES 1990
君は西部劇の主人公！
レーザーディスクによる鮮明な西部劇の世界に
あざやかなガンさばきで立向え!!
レーザーディスクガンファイトゲーム
Mad Dog McCree
CAPCOM
Mad Dog McCree
WANTED
CAPTAIN COMMANDO
4P専用筐体
CPシステム
第16弾
3人同時プレー可！
THE KING OF DRAGONS™
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED.
倒せ、レッドドラゴン！
株式会社カプコン®
本社事務所 〒540 大阪市中央区常盤町2丁目1番12号
東京支店 〒163 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

ゲーメスト
February 2 1992
No.68
平成4年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻第2号通巻68号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
特別定価530円(本体515円)送料66円

T1003659020534

雑誌03659-2 Printed in Japan